5

# GUERRIERO!

SMITH - THOMSON

ninja

librogame®

librogame®

*collana diretta da Giulio Lughi*

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

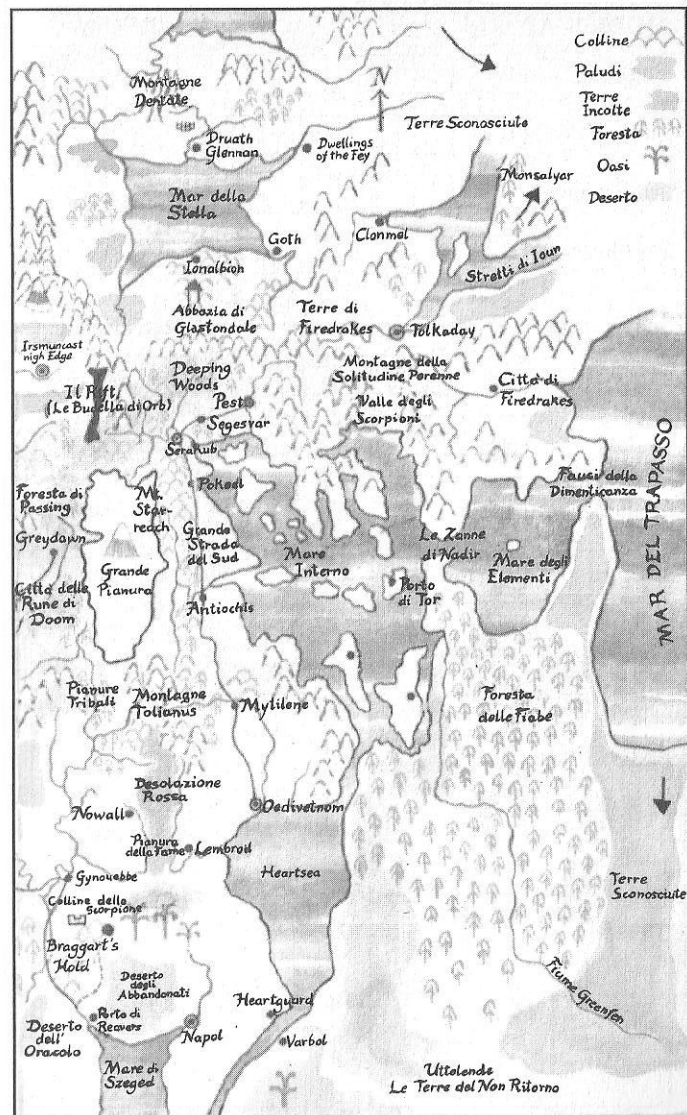
# GUERRIERO!

## SMITH - THOMSON

illustrato da Bob Harvey
tradotto da Saulo Bianco

Edizioni E. Elle

ISBN 88-7068-461-X
Titolo originale: «The Way of the Tiger - Warbringer!»
Prima edizione: Hodder & Stoughton, 1986

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

# FOGLIO D'IDENTITÀ

MODIFICATORI

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pugni | 0 | | | | | | | |
| Calci | 0 | | | | | | | |
| Atterramenti | 0 | | | | | | | |
| Fortuna | 0 | | | | | | | |

SHURIKEN

☆☆
☆☆
☆☆
☆

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Energia Interiore | 5 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Resistenza: 20

STRUMENTI

Costume Ninja
Respiratore
Maniche di ferro
Garrotta
Polvere Accecante
Acciarino
Pesceragno
Sangue di Nil

NOTE

OGGETTI SPECIALI

# TABELLA DEGLI AVVERSARI

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

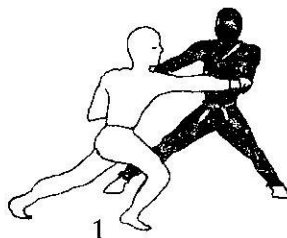
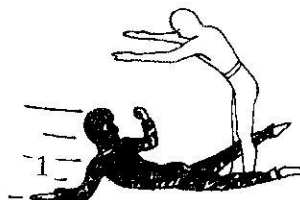
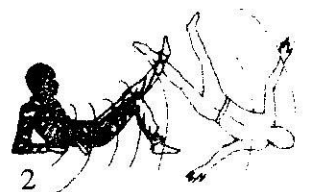
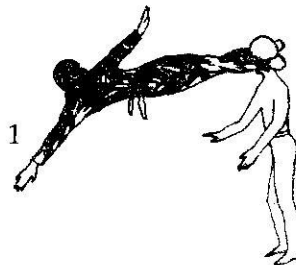
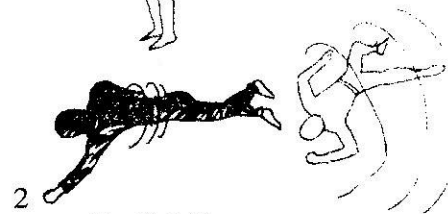
Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

# TABELLA DELLE MOSSE

Calcio del Cavallo Alato

Calcio della Tigre che Salta

Calcio del Fulmine a Forbice

Pugno di Ferro

Colpo della Zampa di Tigre

Colpo del Cobra

Atterramento a Mulinello

Coda di Drago

Denti di Tigre

# INDIETRO NEL TEMPO

Nell'universo magico di Orb, al centro di un mare che la gente del Manmarch chiama Infinito, si trova l'Isola Mistica dei Sogni Tranquilli.
Sono trascorsi molti anni da quando, ancora piccolissimo, hai visto per la prima volta le sue spiagge dorate ed i suoi campi di riso color smeraldo. Ti ha portato qui la tua vecchia governante, affrontando un viaggio lunghissimo attraverso lo sterminato oceano, partendo da quei luoghi dove non sei mai più tornato. La tua fidata governante ti ha deposto ai piedi del Tempio della Roccia nella speranza che i monaci si prendessero cura di te perché eri orfano, e lei era debole e stava morendo per una maledizione terribile.
I monaci vivono sull'isola da secoli, dediti al culto del loro Dio, Kwon - Colui che pronuncia le Parole Sacre del Potere -, Maestro Supremo del Combattimento senza Armi. Essi vivono unicamente per aiutare gli altri a contrapporsi al male che infesta il mondo. Vedendo che eri solo e avevi bisogno di cure, ti hanno accolto e sei diventato un accolito del Tempio della Roccia. Non riuscivi a spiegarti la strana voglia a forma di corona che hai sulla coscia, anche se ricordavi che la vecchia governante aveva più volte ripetuto che questo segno aveva un significato mistico. Ogni volta che chiedevi spiegazioni ai monaci ti ordinavano di meditare, e di essere paziente.
Il più anziano ed il più potente di tutti, Naijishi, Gran

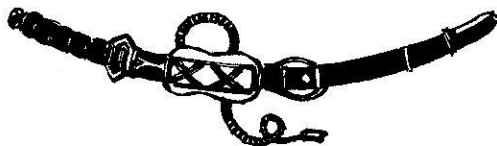
Maestro dell'Alba, divenne tuo padre adottivo. Per molti anni ti ha guidato ed addestrato in nome della serena bontà di Kwon, ti ha trasmesso la conoscenza degli uomini e dei loro comportamenti, ti ha insegnato a meditare in modo che la tua mente vaghi libera dal corpo, trasportata dai venti, alla ricerca della verità.

Dall'età di sei anni, tuttavia, hai trascorso gran parte del tuo tempo ad imparare l'Arte della Tigre. Adesso sei un Ninja, un maestro di arti marziali in grado di uccidere i nemici più potenti senza farti vedere e senza che si possa sospettare di te. Alla stregua della tigre sei forte, furtivo, agile, paziente negli appostamenti, e micidiale. Nel Paese dell'Abbondanza e nel Manmarch i leggendari Ninja, conosciuti come "Uomini senza Ombra", sono molto temuti, e la gente si spaventa solo a sentir pronunciare il loro nome. Ma tu sei uno dei pochi che contemporaneamente venerano Kwon e seguono l'Arte della Tigre: tu usi le tue micidiali capacità solo per liberare il mondo dalle persone malvagie.

Fin da piccolo sei rimasto per interminabili ore appeso con le mani ai rami degli alberi, per rinforzare le braccia. Percorrevi chilometri e chilometri di corsa; veloce e agile passavi sul terreno come il vento del mattino. Camminavi sulla corda, agile come una scimmia. Ora nuoti come un pesce e salti come una tigre, ti muovi silenzioso come il mormorio della brezza e scivoli nella notte più scura come un'ombra. Prima di morire Naijishi ti ha insegnato il Patto del Ninja.

*NINJA NO CHIGIRI*

*Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; affonderò nella terra e camminerò attraverso i muri e porte chiuse a chiave. Mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile, sarò in grado di camminare in mezzo alla gente senza essere visto.*

Solo dopo la morte di Naijishi, tuo padre adottivo, hai cominciato a mettere in pratica le parole del Patto. Era giunto un uomo sull'isola, si chiamava Yaemon, ed era Gran Maestro del Fuoco. Utilizzando subdoli trucchi appresi in paesi lontani, aveva fatto credere ai monaci di essere un seguace di Kwon giunto dal Grande Continente. Egli era sì un monaco, ma adorava il fratello malvagio di Kwon, Vile, che aiuta i potenti a sottomettere i deboli, e gli uomini malvagi a comandare gli sciocchi. Yaemon aveva ucciso Naijishi e rubato le Pergamene di Kettsuin dal Tempio. Ancora una volta avevi provato il dolore della perdita, perché amavi Naijishi come se fosse tuo padre. Avevi giurato davanti a Kwon che un giorno avresti vendicato la sua morte... E quel giorno è finalmente arrivato! Hai ucciso Yaemon e sei venuto a conoscenza del tuo alto lignaggio. Ora sei il Re della Città di Irsmuncast.

# RE DI IRSMUNCAST

Ti sei attorniato di consiglieri e hai promulgato molte leggi, alcune delle quali non hanno riscosso molto successo fra il popolo. Grazie ai tuoi sforzi sei riuscito a governare la città e a neutralizzare le fazioni nemiche che agitavano gli animi della gente, fino al giorno in cui Irsmuncast non è diventata il bersaglio di violenti attacchi. Non a caso la città è stata chiamata Irsmuncast sull'Edge, ovvero la Frontiera, perché si trova a ridosso del confine orientale del Manmarch, le terre degli uomini. Ogni volta che le orde di malvagi provenienti dalle Budella di Orb, oltre il grande Rift, scendono ad attaccare Irsmuncast rischia di venire saccheggiata e la sua gente di essere ridotta in schiavitù. Questo è già successo poco dopo la tua ascesa al trono. L'esercito è riuscito a ricacciare quell'orda, ma Kwon il Redentore ti ha invitato a partire alla ricerca del Globo e dello Scettro che da sempre sono gli emblemi della tua famiglia. Hai portato a termine la missione con successo e, non appena toccato lo Scettro, sei stato trasportato magicamente sulla sommità del torrione del tuo Palazzo. Ma una scena raccapricciante ti attendeva: dense volute di fumo si levavano dalle case incendiate e rase al suolo dalle orde di malvagi del Rift. Mentre assistevi prostrato a quella scena di morte e desolazione, un enorme corvo nero, uccello foriero di infausti auspici, s'era messo a volteggiare sopra il torrione e aveva fatto cadere dal becco un messaggio che recava la firma del tuo avversario, Honoric, Signore di Doomover e Maresciallo della sanguinaria Legione della Spada di Doom. Per mano tua egli ha bevuto un tempo il Sangue di Nil, ma, grazie alla forte tempra del suo corpo, irrobustito dai rigori delle battaglie, egli era riuscito a sopportare il più potente dei veleni. Ha giurato vendetta, e il messaggio che stringi nella tua mano stanca non potrebbe essere più sinistro.

"Vendicatore, un vecchio conto verrà presto saldato. La Legione della Spada di Doom conquisterà la città di Irsmuncast e ridurrà la tua gente in schiavitù. Giuro su Sorcerak, la mia spada magica, che ti ucciderò con le mie stesse mani. Honoric."

Come una volta Glaivas il Ranger ti aveva detto, la Legione è l'esercito più temuto di tutta Orb. I suoi guerrieri adorano Vasch-Ro, dio della guerra, Colui che Semina per il Mietitore, e causano terrore e distruzione dove passano.

Ora non ti è rimasta nemmeno una città da difendere. I tuoi sudditi forse sono stati tutti uccisi, oppure incatenati e trasportati lontano per lavorare come schiavi nelle miniere del Rift. Devi cercare di riprendere il controllo della città ad ogni costo, anche se forse è già troppo tardi.

# REGOLE PARTICOLARI PER QUESTO LIBRO

Se non hai mai letto, o non hai portato a termine con successo il quarto libro della serie "Ninja", *Signore Supremo!*, devi affrontare questa avventura solo con l'equipaggiamento descritto nelle pagine precedenti.
Se invece l'hai portata a termine con successo, adesso puoi continuare con lo stesso personaggio, basta che tu trasferisca le caratteristiche dal Foglio d'Identità del quarto volume al nuovo Foglio d'Identità. Recuperi cinque Shuriken, la tua Resistenza e Forza Interiore. Puoi portare con te anche gli oggetti speciali che hai trovato finora e non dimenticarti di riportare anche i punteggi dei Modificatori.
Se hai intrapreso anche l'avventura intitolata "Usurpatore!", le tue conoscenze si sono arricchite in modo straordinario, perché nel corso del tuo viaggio il Gran Maestro dell'Alba del Tempio della Roccia ti ha insegnato una di queste due facoltà superiori:

SHIN-REN, o Allenamento del Cuore: è una facoltà acquisita pazientemente durante numerose settimane di allenamento nelle colline dell'Isola dei Sogni Tranquilli. Là hai imparato il controllo rigoroso delle tue emozioni. Puoi camminare sui carboni ardenti senza emettere un gemito, riesci a sopportare il caldo, il freddo, il vento, la pioggia, la fame, la sete e il dolore senza battere ciglio. Sei in grado di "leggere" il cuore degli uomini come se fosse un libro aperto, e hai imparato a interpretare il linguaggio dei gesti, a decifrare lo sguardo e il modo di respirare di una persona. Sei in grado di interpretare una situazione al primo colpo d'occhio e di reagire nel modo più adeguato.

YUBI-JUTSU, o Controllo dei Centri Nervosi: hai imparato a tramortire o uccidere un avversario colpendone i centri nervosi, facoltà indispensabile quando devi affrontare molti avversari contemporaneamente, oppure un nemico feroce. Conosci il corpo umano nei più piccoli particolari, sai dove si trovano i punti più deboli, laddove un colpo preciso può stordire o addirittura uccidere.

# COMBATTIMENTO

Come maestro di Taijutsu, il combattimento senza armi in cui i Ninja sono invincibili, puoi combattere in quattro modi. Tirando **Shuriken** (vedi sotto alla voce *Capacità dell'Arte della Tigre*), oppure dando **pugni**, **calci** o **atterrando** l'avversario. Ti verrà detto quando potrai usare gli Shuriken.
In linea di massima tieni presente che sarà più difficile colpire un avversario con un calcio: in compenso però un calcio provoca maggior danno.
Se riesci ad atterrare l'avversario avrai la possibilità di sferrare un "colpo mortale", ma se non riesci a farcela le tue difese contro di lui saranno ridotte, poiché sarai esposto al contrattacco.
Ogni volta che sarai impegnato in un combattimento ti verrà chiesto che tipo di attacco intendi sferrare. Vedi all'inizio del libro la **Tabella delle mosse**, con le illustrazioni che raffigurano i diversi tipi di calci, pugni ed atterramenti che puoi utilizzare in quanto esperto nell'Arte della Tigre. A seconda della mossa che scegli, ti verrà detto a quale paragrafo andare.
Ti conviene prendere nota del punteggio del tuo avversario per quanto riguarda **Difesa** e **Resistenza**. A questo scopo hai a disposizione - sempre all'inizio del libro, accanto al **Foglio d'Identità** - una **Tabella degli Avversari** dove riportare l'andamento degli scontri.
Le regole di combattimento sono esposte in maniera così semplice che puoi esaminarle velocemente e cominciare a giocare subito. Tuttavia, se inizi a giocare subito, ti conviene dare un'occhiata - qui sotto - almeno alle **Parate** e all'**Energia Interiore**, poiché il testo non ti dice quando devi usarle.

**Dadi alternativi**
Per stabilire i vari punteggi durante il gioco sono necessari due normali dadi a sei facce. Se non li hai, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine di destra: fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice, e poi fermati su una pagina a caso. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.

**Pugni**
Prima di un combattimento ti verrà comunicato il punteggio di **Difesa** del tuo avversario. Lancia due dadi: se il totale è più alto della sua Difesa, sei riuscito a colpirlo con un pugno. In questo caso devi lanciare ancora un dado. Il risultato corrisponde all'entità del Danno causato all'avversario. Sottrai questa cifra dal suo totale di **Resistenza**. Se a questo punto il punteggio dell'avversario è 0 o meno, hai vinto.
Se invece il nemico è ancora vivo tocca a lui attaccare; quindi anche a te viene assegnato un punteggio di Difesa, valido per quel combattimento. Lancia due dadi: se il totale è maggiore della tua Difesa sei stato colpito. L'entità del Danno che subisci dipende dal tuo avversario, e ti sarà comunicata volta per volta nel testo. Di solito nel modo seguente: *Danno: 1 Dado + 1* oppure *2 Dadi* o *1 Dado + 2*. Lancia soltanto il

numero di dadi che ti viene richiesto e aggiungi al risultato la cifra indicata. Questo è il Danno che hai riportato. Tuttavia, prima di sottrarre questo punteggio dal tuo totale di Resistenza, puoi tentare di **parare** l'attacco (vedi più sotto **Parate**). Il combattimento prosegue così, ad attacchi alterni.

**Modificatore Pugni**
Ogni volta che lanci i dadi per determinare se sei riuscito a colpire con un pugno l'avversario, aggiungi o sottrai la cifra indicata alla voce "Pugni" nella tabella "Modificatori" del Foglio d'Identità. Questo valore rispecchia la tua abilità nello sferrare pugni secondo l'Arte della Tigre. Cominci il gioco con un valore uguale a 0 - come puoi vedere sul Foglio d'Identità -; però il Modificatore aumenterà via via che farai progressi nell'Arte della Tigre, e può cambiare anche nel corso dell'avventura.

**Calci**
I Calci e i loro Modificatori funzionano nello stesso modo dei pugni; con l'unica differenza che, quando lanci i dadi per determinare il Danno prodotto, devi aggiungere sempre 2 al totale ottenuto: un calcio è infatti più efficace di un pugno!

**Atterramenti**
Il meccanismo che regola gli Atterramenti e i loro effetti funziona esattamente nello stesso modo, con una differenza: se riesci ad atterrare l'avversario, questi non riporterà danni; tu avrai però la possibilità di sferrare un altro attacco, con un pugno o un calcio, e ti sarà molto più facile colpire un avversario quando è a terra. Se il tuo attacco riesce, aggiungi 2 al Danno inflitto.

## LA RESISTENZA DEL NINJA

Inizi il gioco con 20 punti di Resistenza. Riporta sempre il tuo totale di Resistenza nell'apposita casella del Foglio d'Identità. Probabilmente questo sarà il punteggio che cambierà più spesso, via via che vieni ferito o guarisci, sei affaticato e ti riprendi, ecc... Quando arrivi a Resistenza 0, o meno, sei morto e la tua avventura finisce.

**Parate**
In qualità di Ninja, maestro di Taijutsu, sei in grado di bloccare o schivare i colpi in arrivo con varie parti del corpo, il più delle volte con gli avambracci. A questo

scopo ti hanno cucito all'interno della stoffa delle maniche dei sottilissimi fili di ferro, che ti permettono di bloccare spade e altre armi. Durante il combattimento, se vieni colpito puoi tentare di bloccare il colpo e non subire così alcun danno. Tira due dadi. Se il totale è minore della Difesa che ti è attribuita per quel combattimento, sei riuscito a bloccare il colpo, e non subisci alcun danno. Se invece il totale è uguale o maggiore della tua Difesa, subisci il danno normalmente.
In tutti e due i casi, dal momento che hai perso tempo per tentare di bloccare il colpo, il tuo attacco seguente sarà meno efficace, visto che il tuo avversario ha avuto più tempo per reagire. Che tu riesca a bloccare il colpo o meno, sottrai 2 dal tuo Modificatore di Pugni, Calci, e Atterramenti, naturalmente solo per l'attacco seguente.

**Energia Interiore**
Mediante la meditazione, ed un rigoroso allenamento, hai acquisito la capacità di emettere l'Energia Spirituale - detta anche Interiore - attraverso il tuo corpo, così come gli esperti di karatè di oggi rompono i blocchi di legno e mattoni. In ogni combattimento, prima di lanciare i dadi per determinare se colpirai o mancherai l'avversario, puoi decidere di utilizzare l'Energia Interiore. Se lo fai, sottrai un punto dal tuo totale di Energia Interiore. Questo punto viene perso comunque, sia che tu riesca a colpire l'avversario o no. Dopo di che lancia i dadi al solito modo per colpire l'avversario: se ci riesci, potrai raddoppiare il punteggio ottenuto ai dadi per determinare il Danno dell'avversario.
Quando la tua Energia Interiore è ridotta a zero non puoi più utilizzarla; perciò usala con parsimonia. Inizi il gioco con cinque punti di Energia Interiore.

**Fortuna**
La Fortuna ha una parte importante in queste avventure, e infatti la dea Fortuna è molto potente nel mondo di Orb. Ogni volta che ti viene chiesto di lanciare i dadi per la Fortuna, lancia due dadi e aggiungi o sottrai il tuo Modificatore di Fortuna. Se il totale è da 7 a 12, sei fortunato e la Fortuna ti sorride. Se il totale va da 2 a 6, sei sfortunato e la Fortuna ti ha voltato le spalle. Inizi la tua avventura con un Modificatore di Fortuna pari a 0.

## LE CAPACITÀ DELL'ARTE DELLA TIGRE

Sei stato addestrato al Ninjitsu per tutta la vita. I tuoi sensi dell'odorato, della vista e dell'udito sono stati sviluppati a livelli quasi sovrumani. Sei abile nel lavorare il legno, sei capace di seguire le tracce di una preda come un segugio, e sei altrettanto abile nel far sparire le tue tracce. La profonda conoscenza di erbe e piante ti permette di sopravvivere per giorni e giorni nutrendoti solo dei prodotti spontanei della terra. Sei

al massimo della forma fisica, sei in grado di correre fino a 50 miglia al giorno e nuoti come un pesce. Il tuo addestramento include anche l'equitazione, un po' di ventriloquio, meditazione, la capacità di stare perfettamente immobile per ore di seguito, un eccezionale senso dell'equilibrio, e la possibilità di mettere in pratica i "Sette Travestimenti". Quest'ultima dote comprende un addestramento molto articolato, tale da permetterti di esibirti ad esempio come menestrello, se è questo il travestimento che hai scelto. Tuttavia, la parte sostanziale dell'addestramento si basa sulla furtività, il nascondersi nell'ombra, il muoversi senza far rumore e il respirare il più piano possibile. Tutto ciò ti permette di muoverti senza essere né visto né sentito. Oltre a tutte queste capacità, che fanno parte dell'addestramento normale di un Ninja, ne esistono altre nove che sono facoltative. Una di queste, lo Shurikenjitsu, viene insegnata sempre a tutti i Ninja, e quindi sei costretto a sceglierla. In aggiunta puoi sceglierne altre tre delle rimanenti otto: leggi qui sotto le loro caratteristiche, e quando avrai fatto la tua scelta registrala sul Foglio d'Identità nella casella "Note".

**Shurikenjitsu**

Inizi la tua avventura con cinque "Shuriken". Sei uno specialista delle "stelle da lancio", piccoli dischi di metallo a forma di stella, taglienti come rasoi. Puoi tirarli ad una distanza di 30 piedi con effetti devastanti. Se lanci uno Shuriken, ti verrà comunicato un punteggio di Difesa per il tuo bersaglio. Tira due dadi: se il totale è maggiore del numero di Difesa hai colpito il bersaglio. In questo caso, lancia un dado. Il risultato corrisponde all'entità del danno provocato dallo Shuriken. Sottrailo dalla Resistenza del tuo bersaglio. Può capitare che tu non sia in grado di recuperare uno Shuriken, una volta che lo hai lanciato. Tieni sempre aggiornato l'apposito riquadro sul Foglio d'Identità, cancellando uno Shuriken ogni volta che ne hai perso uno. Se non te ne rimane nessuno, ovviamente non puoi più utilizzare questa capacità.

**Intercettazione**

Questa capacità, che richiede un'eccellente coordinazione dei muscoli e ottimi riflessi degli occhi e delle mani, ti permette di deviare o persino di afferrare proiettili come frecce o lance.

**Acrobatismo**

È la capacità di saltare, facendo capriole, salti mortali ecc., come un acrobata o un ginnasta.

**Immunità**

L'allenamento in questa capacità comporta l'ingerimento di veleni mortali - a piccole dosi - per lunghi periodi di tempo, sviluppando così la resistenza del corpo. Ciò permette al Ninja di sopravvivere alla maggior parte dei tentativi di avvelenamento.

**Morte Apparente**

Un Ninja che possiede questa dote - la quale comporta un addestramento lungo e difficile - è in grado di rallentare il battito cardiaco ed il metabolismo con la sola forza della volontà, fino a sembrare morto.

**Evasione**
Un Ninja con questa capacità è in grado di slogarsi le giunture e di aumentare al massimo l'agilità del corpo, muovendosi in spazi angusti e divincolandosi fino a liberarsi da corde e catene.

**Aghi Avvelenati**
Conosciuti anche come Aghi da Sputo. Un Ninja con questa capacità è in grado di tenere sulla lingua delle speciali freccette, ricoperte di un veleno mortale che agisce nella circolazione sanguigna. Avvolgendo la lingua ad "O" e soffiando, la freccia può essere lanciata ad una distanza effettiva di 15 piedi. Si tratta di una possibilità di attacco estremamente utile, di cui di solito la vittima non riesce a individuare la fonte.

**Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole**
È la capacità di aprire porte chiuse a chiave, bauli, cassetti, ecc. Un Ninja che possiede questa dote porterà con sé nella tasca del costume degli attrezzi da scasso, tra cui un piccolo piede di porco o un grimaldello. Inoltre sarà stato anche addestrato ad individuare trappole e a utilizzare gli strumenti necessari per disattivarle.

**Arrampicarsi**
Addestramento che si basa sull'utilizzazione di grappini e ganci speciali per mani e piedi, detti anche Artigli di Gatto. Attaccata all'uncino a quattro punte ricoperto di feltro, c'è una fune lunga 40 piedi. Si aggancia sui muri, nicchie, ecc., permettendo al Ninja di arrampicarsi lungo la fune. Gli Artigli di Gatto sono dei morsetti muniti di punte, portati sul palmo della mano e sul collo del piede. Permettono al Ninja di incastrare i suoi Artigli nelle fessure dei muri e di arrampicarsi verticalmente come una mosca, e persino di spostarsi lungo i soffitti.

## STRUMENTI DEL NINJA

In qualità di Ninja, oltre agli strumenti che avrai a disposizione in conseguenza delle capacità scelte, avrai anche degli strumenti di base. Questi sono:

**Costume Ninja**
Di giorno, normalmente, sarai vestito da viaggiatore, mendicante o cose simili. Di notte, durante le missioni, indosserai il costume, che è composto di alcune pezze di tessuto nero. Una pezza viene indossata a mo' di giacca e copre il petto e le braccia, altre due vengono avvolte intorno alle gambe e legate in vita. Infine una pezza più grande è avvolta intorno alla testa, lasciando scoperti solo gli occhi. La parte interna del costume può essere bianca, per spostarsi in posti coperti di neve, o verde, per attraversare boschi e prati.

**Maniche di ferro**
Cucite nelle maniche del tuo costume ci sono quattro strisce sottili di ferro, lungo l'avambraccio. Queste ti permettono di parare o bloccare colpi di spada o di altre armi da taglio.

**Respiratore**
È un tubo fatto di bambù, che ti permetterà di restare sott'acqua per lunghi periodi di tempo. Può essere usato anche come cerbottana, insieme agli Aghi Avvelenati, per lanciarli più lontano.

**Garrotta**
È un raffinato strumento mortale dei Ninja: un pezzo di corda molto resistente usato per strangolare i nemici.

**Polvere Accecante**
Questa polvere, buttata sul fuoco, provoca un lampo accecante. La quantità a disposizione basta per *una sola* utilizzazione.

**Acciarino**
Usato per accendere il fuoco.

**Pesceragno**
Dopo averlo essiccato sotto il sole ed affumicato, da questo pesce estremamente tossico si estrae il veleno mortale usato insieme agli Aghi Avvelenati. È un veleno che permette di eliminare qualsiasi animale da guardia.

**Sangue di Nil**
Avrai con te una dose del veleno più mortale di tutto l'universo di Orb. È estremamente difficile, e molto pericoloso, procurarsi questo veleno, in quanto viene estratto dal pungiglione di uno scorpione che è figlio del Dio Nil, Bocca del Nulla.

# AVVERTENZA

Non applicare, nel modo più assoluto, nella realtà i metodi e i sistemi di lotta descritti in questo libro. L'uso di queste mosse senza un serio allenamento può essere pericoloso per sé e per gli altri.

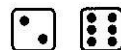
# NOTA STORICA

I Ninja sono realmente esistiti, in Giappone, tra il sedicesimo e il diciassettesimo secolo. A quel tempo il paese era sconvolto dalle rivalità e dalle lotte tra i vari "signori della guerra", nobilotti a capo dei diversi clan.
I Ninja erano degli sconosciuti, uomini senza volto, abilissimi combattenti disposti a tutto e pronti a qualsiasi missione, vere e proprie macchine per uccidere. Le loro capacità e abilità descritte in questo libro sono basate sulla realtà, e rispecchiano ciò che in effetti i Ninja del Giappone antico erano in grado di fare.

**1**

Dense volute di fumo oscurano il cielo. Dall'alto del Palazzo non ti è possibile vedere la città sottostante. Non vedi nessun segno di Gwyneth, Signora della Forza, né dell'esercito di Irsmuncast, non sai se i nemici abbiano sopraffatto le difese della città oppure se vi sia ancora qualche speranza di riunire il tuo esercito. Cominci ad avvertire il peso del Globo e dello Scettro che tieni in mano e ti domandi se essi posseggano davvero le qualità magiche che potranno aiutarti nella tua missione oppure se non siano altro che il simbolo di un potere ormai perduto. Decidi di scendere la scalinata per entrare nel Palazzo (vai al **57**), oppure rimani sul torrione ad esaminare il Globo e lo Scettro con maggiore attenzione (vai al **45**)?

**2**

Continui a cavalcare da solo e ben presto raggiungi la valle dove i tuoi esploratori hanno localizzato l'esercito di Honoric. Ti avvicini seguendo il corso sinuoso del fiume degli Animali, che attraversa la valle, passi accanto ad un minuscolo villaggio e guadi un piccolo torrente. Il sole sta tramontando, e in lontananza intravedi un maniero che ti sembra disabitato. Ti avvicini per controllare, ma dopo mezzo miglio capisci il perché di quella desolazione: un imponente esercito si sta accampando per la notte a poca distanza, mentre gli ultimi raggi rosati del sole illuminano le punte di quindicimila lance conficcate nel terreno. L'aria risuona del vociare dei soldati. Dal tuo nascondiglio rimani ad osservare la scena: riconosci i vessilli di

Doomover, delle città di Aveneg, di Greyguilds, di Mortavalon e di molte altre. Honoric si è rivelato abile diplomatico ed è riuscito ad allearsi con quegli eserciti potentissimi, che ora si stanno preparando a distruggerti.
Devi assolutamente riuscire a scoprire il loro punto debole. Vai al **12**.

### 3

Gli Orchi non oppongono resistenza alcuna; riesci a ucciderne un paio prima di raggiungere la scalinata che conduce verso l'entrata del Palazzo. Per tua sfortuna, uno dei capi degli Orchi inveisce contro i suoi accusandoli di vigliaccheria e cercando così di aizzarteli contro; inoltre, egli è riuscito a chiamare rinforzi, e un attimo dopo vedi un drappello di arcieri avanzare minacciosamente verso di te. Cerchi di evitare gli arcieri spiccando un salto sopra le loro teste per poi dileguarti nel Colonnato del Palazzo ancora pieno di fumo (vai al **107**), oppure decidi di impugnare lo Scettro e ordinare agli Orchi di sottomettersi al legittimo Signore di Irsmuncast (vai al **95**)?

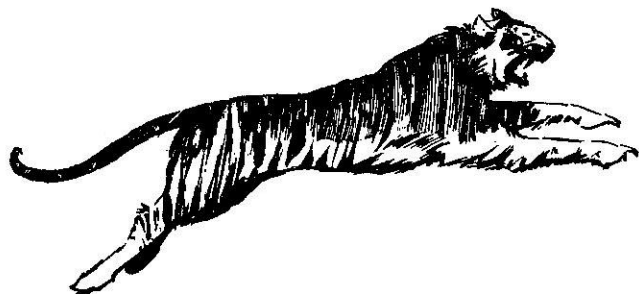
### 4

Chiedi consiglio ai comandanti convenuti. Gwyneth propone una formazione difensiva dotata di un fianco sinistro composto da uomini presi dalla prima linea. "Il fianco destro dovrebbe rimanere vicino al bosco di Wickerwood, dove saranno appostati gli Elfi di Gliftel. Quattrocento guerrieri di Beatan dovranno occupare l'Antica Fattoria, con alcuni cavalieri disposti sulla Collina di Colwyn, mentre l'altra parte dell'esercito dovrebbe schierarsi fino a Greenridge, tenendo come centro la Fattoria di Hartwig Fell. Antocidas e i suoi mercenari verrebbero tenuti in riserva a Tallhill a presidiare il quartier generale del nostro signore, il Vendicatore. Consiglio inoltre che Glaivas e i suoi Ranger pattuglino il Ponte Vecchio e lo difendano da ogni possibile attacco o tentativo di sfondamento."
"Non sono d'accordo" si intromette Obuda Varhegyen. "Dovremmo sfruttare la conformazione del terreno per disporci in modo strategico. Hivatala dovrebbe difendere il Ponte di Ruric assieme alla sua cavalleria e tamponare qualsiasi tentativo di sfondamento da parte del nemico. Le mie truppe verranno disposte a difesa del guado, mentre gli arcieri di Gliftel si nasconderanno nel bosco di Woodnugget. Le truppe di Gwyneth e i mercenari di Antocidas difenderanno il tratto compreso fra il bosco di Woodnugget e quello di Wickerwood, con le rimanenti truppe di Gwyneth in retroguardia. Un migliaio di uomini verranno tenuti di riserva assieme ai Ranger di Glaivas in caso di emergenza. Suggerirei inoltre che il Vendicatore stabilisca il suo quartier generale a Greenridge".
Vai al **410**.

### 5

Chiami a raccolta tutte le tue forze e ti concentri per mettere in pratica tutti gli insegnamenti ricevuti dai monaci dell'Isola dei Sogni Tranquilli. Cadi in un sonno profondo. Non senti nemmeno che i ragni stanno correndo sul tuo corpo apparentemente privo di

vita, però sai che essi non useranno il loro veleno su un animale già morto. Purtroppo gli Elfi Oscuri non si fanno trarre in inganno: uno di loro si precipita verso di te e ti trafigge con la sua spada prima che tu abbia il tempo di riprendere i sensi. Honoric e il suo esercito ora potranno conquistare Irsmuncast senza difficoltà.

**6**

Il Vecchio viene travolto dai pesanti zoccoli del tuo destriero. Ti guardi attorno e vedi che le Reclute di Doomover si stanno ritirando precipitosamente fra le urla di gioia dei tuoi guerrieri. Anche la cavalleria avversaria e le Guerriere di Horngroth sono costrette a battere in ritirata, ma si fermano poco lontano e, dopo essersi riorganizzate, si lanciano di nuovo all'attacco. Con orrore vedi che alla tua sinistra tremila soldati di Aveneg, Mortavalon e della Città di Spires stanno raggiungendo Greenridge, dove possono aggirare le tue truppe e attaccare la retroguardia dei difensori formata dai mercenari di Antocidas e dalle truppe di Serakub. La battaglia è ancora incerta, e devi prendere una decisione. Conduci la cavalleria alla carica contro le forze che si stanno riunendo e ordini alle Guerriere di Dama di precipitarsi verso Greenridge (vai al **196**), oppure lasci le Guerriere di Serakub nella loro postazione e conduci la cavalleria verso Greenridge, affiancato dalle Guerriere di Irsmuncast (vai al **206**)?

**7**

La battaglia continua ad infuriare. Alla tua sinistra le Guerriere di Serakub difendono con valore il ponte di Ruric, mentre i soldati presso il guado combattono nonostante abbiano perso i due terzi dei loro uomini. Il tuo sguardo si sposta verso il bosco di Woodnugget: i Monaci della Mantide Scarlatta sono ritornati all'attacco e stanno puntando verso il bosco. Gli Elfi si trovano in serie difficoltà e non riescono a contrastare l'avanzata dello schieramento laterale della Legione. Anche la situazione alla fattoria sta diventando difficile: la Legione si è ritirata per permettere agli arcieri di indebolire le prime linee mentre si prepara ad un nuovo attacco. La pressione aumenta anche lungo le linee schierate fra la fattoria e il bosco. Purtroppo la cavalleria di Honoric ha avuto tutto il tempo per ricomporsi e riorganizzarsi, sebbene dimezzata dalla violenza dei vostri attacchi. L'esito della battaglia è ancora incerto.

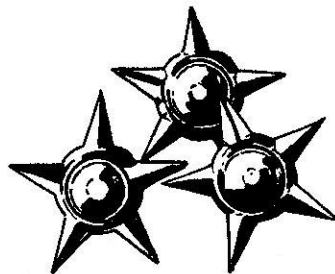
Conduci la cavalleria in un attacco fulmineo contro i nemici che tentano di forzare il guado (vai al **268**), ordini una ritirata strategica verso Bridgebeam (vai al **258**), oppure chiedi a Glaivas e ai suoi venti Ranger

di aggirare il bosco di Woodnugget e attaccare le retroguardie dei Monaci della Mantide Scarlatta (vai al **278**)?

**8**

Vorresti uccidere il tuo nemico, ma dalle truppe di Doomover si levano urla inferocite, e un piccolo gruppo di cavalieri scelti fra i Portatori del Caos si fa avanti al galoppo nel tentativo di catturarti. I tuoi uomini ti urlano di metterti in salvo, e tu sei costretto a battere in ritirata. I cavalieri avversari si stringono attorno a Honoric, che impreca inferocito, e lo trasportano oltre la retroguardia.
Raggiungi il quartier generale fra gli applausi e le grida di gioia dei tuoi uomini: qui le Guaritrici di Avatar ti stanno aspettando per curare il tuo corpo ferito e farti così recuperare 10 punti di Resistenza con le loro arti magiche. Poi la battaglia ha inizio. Se i tuoi alleati sono le truppe della Città di Doomover e della Città di Fiendil, vai al **74**; se invece essi provengono da Serakub e Aveneg, vai all'**84**.

**9**

Lo scriba ti ascolta e fa finta di credere alle tue parole; ma poi, con un gesto fulmineo, ti strappa la benda che fa parte del tuo travestimento, riconoscendo in te un provetto assassino. Ti ordina di lasciare immediatamente la città e, nonostante i tuoi disperati tentativi, capisci che ti sarà impossibile essere ricevuto da Dom il Presciente: nessuno presterà mai ascolto a un Signore che si è finto garzone di cucina. Ritorni velocemente a Irsmuncast, ma le truppe di Honoric hanno la meglio sul tuo esercito. Muori valorosamente in battaglia mentre cerchi disperatamente di difendere le mura della città.

**10**

Il tuo ordine ha infastidito Doré le Jeune, ma il Paladino si controlla, e i tuoi uomini mantengono la loro postazione. Senti uno squillo di tromba, e la Legione schierata alla tua destra sferra un portentoso attacco contro le truppe all'interno e intorno alla fattoria. La battaglia è cruenta, ma fortunatamente lo schieramento sinistro del tuo esercito riesce a resistere anche grazie ai micidiali archi degli Elfi. Noti che gli arcieri, la famigerata Pioggia del Caos, stanno avanzando assieme a un'orda di alleati di Honoric; all'improvviso essi si fermano e aprono il fuoco contro la tua cavalleria: fortunatamente sono ancora troppo lontani e non riescono a fare molte vittime. Doré le Jeune ti guarda in attesa di un tuo ordine. Se durante la notte sei riuscito a scoprire il contenuto di tre casse di legno nell'accampamento nemico, vai al **180**. Se invece non sai cosa contengono, vai al **190**.

**11**

Sono passati tre giorni dalla tua vittoria. Gli incendi sono stati domati e la città sta lentamente ritornando alla normalità. Negli animi della gente torna la serenità, dopo il terrore dell'occupazione nemica. Nonostante il dolore per la morte dei loro cari, i tuoi sudditi guardano al Palazzo con rinnovata speranza, consapevoli del male che sarebbe venuto loro se Shadazar fosse riuscita ad impossessarsi del trono. Le opere di riparazione delle mura sono cominciate immediatamente, e le leggi che hai promulgato prima della tua partenza alla ricerca del Globo e dello Scettro sono state ripristinate. Le truppe di Gwyneth vegliano sulla tranquillità della città. In questo periodo difficilissimo del tuo regno devi fare affidamento sul suo aiuto. L'Alta Sacerdotessa, infatti, sta organizzando un nuovo esercito mentre sovraintende con occhio vigile alla ricostruzione delle fortificazioni di Irsmuncast. Vai al **21**.

**12**

Decidi di aspettare la notte fonda prima di cercare di penetrare nell'accampamento nemico, dove cercherai di procurarti l'uniforme di una sentinella per poter vagare senza dare nell'occhio: solo così, infatti, riuscirai a sederti accanto ad un falò e discorrere con gli altri soldati per scoprire l'entità delle forze nemiche.
Le ore passano lente, e a poco a poco la luna viene coperta da nubi minacciose. Avanzi silenziosamente verso l'accampamento, sfruttando tutte le tecniche che hai appreso nel corso di molti anni. Ti avvicini alle sentinelle, due guardie armate di lance e avvolte in pesanti cotte, sedute vicino a un falò. Ti nascondi poco lontano: se i tuoi movimenti saranno fulminei, riuscirai a neutralizzare i due senza essere scoperto. Ti avvicini al fuoco e getti una manciata di Polvere Accecante prima di attaccare (vai al **22**), lanci un Ago Avvelenato, se sei dotato di questa capacità (vai al **32**), cerchi di colpire una delle due sentinelle con uno Shuriken (vai al **42**), oppure provi ad avvicinarti furtivamente per assalire i due alle spalle (vai al **52**)?

**13**

Una piccola fessura, mai notata prima, corre attorno al tassello di marmo. Picchiettando sul marmo, scopri una cavità; inoltre la pietra è annerita, quasi fosse stata macchiata da una sostanza velenosa. Ordini al Siniscalco di allontanarsi e premi con maggior vigore sul tassello, proteggendoti il volto con un pezzo di stoffa dei tendaggi. Senti un rumore di vetro che si frantuma, e da un foro invisibile fuoriesce uno spruzzo di acido che perfora la stoffa che ti copre il viso ma che non ti procura danno alcuno. Vai al **111**.

**14**

"La vittoria sarà nostra, signore" afferma Gwyneth, dirigendosi verso le sue truppe per prepararle alla battaglia.
Doré le Jeune e il Mago Bianco, assieme a Hengist e ai suoi due compagni, decidono di fermarsi con te a Tallhill in attesa dell'evolversi degli eventi. Mentre il tuo esercito si schiera secondo i tuoi ordini, tu osservi

il movimento delle truppe nemiche: l'assetto dell'esercito di Honoric è riportato sulla cartina della pagina accanto. Annota il numero di questo paragrafo, perché durante la battaglia dovrai controllare i movimenti dei due eserciti. Vai al **388**.

## 15

Avanzi con estrema cautela verso uno dei ragni che sta correndo sulla terra riarsa, riparandosi di tanto in tanto nelle fessure del terreno. Ti chini per raccogliere un ramo con cui colpire l'insetto, ma proprio in quel momento uno degli Elfi formula l'incantesimo del Fuoco, e il ramo si sgretola in un cumulo di cenere fumante. Indietreggi lentamente, mentre ti rendi conto d'aver perso di vista gli altri ragni. Poi ti viene in mente che, se quegli insetti si incontrassero, si ucciderebbero a vicenda. Decidi di correre verso l'albero per salire sul ramo più alto (vai al **413**), oppure di appiattirti contro lo sperone di roccia (vai al **205**)?

## 16

Il Vecchio viene travolto e ucciso dai pesanti zoccoli del tuo destriero.

Spazi con lo sguardo sul campo di battaglia e il tuo cuore si riempie di gioia: la cavalleria avversaria è stata respinta e ora si dà alla fuga. La tua presenza e l'ardore di Doré le Jeune sono riusciti a incitare i tuoi soldati e a infondere in loro la forza per sconfiggere i temibili Portatori del Caos, malgrado le numerose perdite subite. Decidi di inseguire la cavalleria di

Honoric (vai al **356**), oppure ti volti per attaccare la retroguardia della Legione avversaria (vai al **366**)?

**17**

Racconti di essere diretto a Serakub, al che il capo della pattuglia ti offre un cavallo di riserva. Molti soldati sono incuriositi dallo smeraldo che luccica al posto del tuo occhio sinistro, ma non ti fanno domande, perché fai intendere loro che preferisci non parlarne. Durante l'ultimo tratto di strada vieni a sapere molte cose sulla città: non esistono sovrani, a Serakub, perché la città è una repubblica; cento Consiglieri, eletti con il voto democratico del popolo, si riuniscono in un'assemblea chiamata la Bulè; qui vengono prese le decisioni più importanti. I seguaci di Beatan sono numericamente equivalenti ai seguaci di Dama e a quelli del dio della natura. Capisci che, se vuoi essere ascoltato, dovrai perorare la tua causa con un discorso molto convincente davanti alla Bulè riunita. Vai al **27**.

**18**

Consulta la cartina che si trova al paragrafo **14** per controllare la disposizione degli eserciti e, se necessario, consulta anche la cartina al paragrafo **342**.
Gli squilli delle trombe fanno vibrare l'aria tersa del mattino, mentre il vento trasporta fino a te le urla dei comandanti nemici. Le truppe che si trovano vicino al Ponte di Ruric cominciano ad avanzare verso il Ponte Vecchio, dove speri che Glaivas riesca a resistere a lungo. La Legione della Spada di Doom si appresta ad attraversare il guado e, quando essa ha raggiunto il bosco di Crossway, la cavalleria di Honoric e le reclute di Doomover si lanciano all'attacco. Vai al **106**.

**19**

Il Troll stramazza al suolo privo di vita. Ti volti di scatto per affrontare gli Orchi, i quali, dopo aver assistito alla scena in silenzio, fuggono in preda al terrore, non volendo affrontare il temibile guerriero che è riuscito ad uccidere il loro capo. Intanto la pelle insanguinata del Troll comincia a rimarginarsi, chiudendosi sopra la carne viva delle ferite: presto la creatura si riprenderà, perciò decidi di lanciarti all'inseguimento degli Orchi nella speranza di abbandonare il Palazzo prima che l'orda si imbatta in un'altra potente creatura del Rift capace di ricondurla alla disciplina. Vai al **3**.

**20**

Mentre l'esercito della Città di Spires si ritira verso il ruscello, viene assalito dal panico e non riesce a mantenere lo schieramento. Il nemico sfrutta questo attimo di disorientamento e sferra un violento attacco. Osservi la scena inorridito, ma fortunatamente i tuoi uomini si riorganizzano e sostengono l'impeto della carica degli alleati di Honoric. La battaglia infuria fra il clamore delle armi e le urla sguaiate dei soldati, e i tuoi uomini resistono con valore. In preda alla disperazione ti precipiti verso la cavalleria decimata che sta fuggendo disordinatamente, mentre sulla tua sinistra la Legione della Spada di Doom e la sua cavalleria stanno attaccando i difensori della fattoria. Lo scontro

è violento, ma sembra che i tuoi alleati riescano a resistere ancora.
Cavalchi verso il migliaio di superstiti brandendo con forza il tuo Scettro e invocando i suoi poteri magici mentre dal tuo occhio sinistro fuoriesce un tenue bagliore verde. "A me, coraggiosi guerrieri! Vi condurrò alla vittoria!" Se hai rifiutato di combattere in duello con Honoric prima dell'inizio della battaglia, vai al **40**. Se invece hai accettato e combattuto con coraggio, vai al **50**.

**21**

Quattro dei personaggi tra i più importanti, soprattutto per la sconfitta dell'Usurpatore, sono morti o scappati. Parsifal, abate del monastero dedicato a Kwon, il tuo dio, è stato assassinato per mano di Mandrake, il Capo della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas. Al suo posto ora si trova Hengist, un giovane abilissimo nelle arti marziali. Assieme a lui hai cominciato ad addestrare i monaci affinché la tradizione che da sempre contraddistingue il Tempio di Kwon ritorni agli antichi splendori. L'Alto Stewart, un tempo lo strumento della tirannia dell'Usurpatore, è morto, mentre la seducente Foxglove, l'ultimo capo senza scrupoli dell'Ordine del Loto Giallo, famoso per i suoi informatori segreti, è scomparsa senza lasciare traccia. L'Ordine è stato sciolto, mentre Golspiel e gli altri mercanti sono fuggiti alle prime avvisaglie di pericolo, portando con sé tutte le loro ricchezze. Ora devi dedicare ogni tuo sforzo per far ritornare fiorente il commercio, se vuoi che la città abbia di che vivere. Gli altri notabili che hanno incitato il popolo alla rivolta contro il male sono sopravvissuti: il Demagogo, Gwyneth, Greystaff e Solstice, l'Alto Sacerdote degli imperscrutabili Templari del Tempo, sono al tuo fianco, anche se a malincuore ripensi al Siniscalco, il tuo fedele servitore che ora da solo percorre i sentieri della Valle della Morte. Vai al **31**.

**22**

Ti avvicini furtivo e lanci una manciata di polvere nel fuoco prima che i due soldati si accorgano della tua presenza. Chiudi gli occhi per ripararti dall'accecante vampata di luce che si sprigiona davanti a te, mentre le due sentinelle cominciano a barcollare, accecate dalla luce. Riesci ad ucciderne una, ma l'altra riesce a gridare e a dare l'allarme. La vampata provocata dalla polvere ha attirato l'attenzione di altri soldati: senti delle urla concitate e un rumore di passi che si avvicinano. Devi decidere in fretta cosa fare: rinunci alla tua missione e cerchi di metterti in salvo (vai al **62**), oppure, sprezzante del pericolo, decidi di portarla a termine (vai al **72**)?

**23**

Shadazar capisce troppo tardi quello che vuoi fare. Mentre si dirige verso il tetto del Tempio di Dama, dove intende mettersi in salvo, tu le piombi addosso dall'alto e le spezzi il collo con il tuo potente becco. Il dragone-avvoltoio precipita a terra, e nell'attimo della morte, riacquista le sembianze di Shadazar. L'e-

sercito nemico, in preda al terrore, fugge verso le porte della città, mentre tu semini lo scompiglio volteggiando minacciosamente sopra le loro teste. Atterri nei giardini del Palazzo appena in tempo, perché gli effetti della pozione stanno per svanire. Riacquistate le tue sembianze umane, vieni accolto dai tuoi sudditi con urla di gioia. Sei riuscito a liberare la città dalle forze del male, anche se sai che la durata del tuo governo dipende soprattutto da un equo e saggio esercizio della giustizia. Vai all'**11**.

## 24

Obuda Varhegyen si inchina soddisfatto. "Le spade di Honoric si spezzeranno contro i nostri scudi" afferma Baal, dirigendosi verso le sue truppe per prepararle alla battaglia.
Doré le Jeune e il Mago Bianco, assieme a Hengist e ai suoi due compagni, decidono di fermarsi con te a Greenridge in attesa dell'evolversi degli eventi. Mentre il tuo esercito si schiera secondo i tuoi ordini, osservi il movimento delle truppe nemiche. L'assetto dell'esercito di Honoric è riportato sulla cartina della pagina accanto. Annota il numero di questo paragrafo, perché durante la battaglia dovrai controllare i movimenti dei due eserciti. Vai al **388**.

## 25

Mentre avanzi alla testa dell'esercito, un gruppo di Orchi corre a portare la notizia del tuo imminente attacco alle forze che si trovano nei dintorni del Palazzo. Dall'angolo del Vicolo del Campanile vedi sbuca-

re un uomo, che riconosci immediatamente: è Radziwil, uno dei membri dell'Ordine del Loto Giallo di Foxglove, la compagnia che un tempo riuniva gli informatori segreti dell'Usurpatore. L'uomo ti chiede di ascoltarlo, e tu, con un cenno del capo, lo inviti ad avvicinarsi. Subito Gwyneth sfodera la sua spada e, spronato il cavallo, gli sbarra il passo: "Puoi riferire a me il tuo messaggio, lurido verme" gli ingiunge. Malgrado Radziwil si inchini con forzata deferenza per salutare la Sacerdotessa, sul suo volto è chiaramente visibile un'espressione offesa. "Se decidete di attaccare adesso, Signora della Forza, riconquisterete di certo la città: gli Orchi hanno trovato le cantine del Palazzo, e sono troppo intenti a ubriacarsi per pensare alla vostra offensiva". Con un gesto sprezzante della mano Gwyneth gli ordina di allontanarsi, poi si avvicina a te: "Foxglove ci ha traditi rivelando agli Elfi Oscuri dove abbattere le mura della città per entrare dalle fogne. Per colpa sua siamo stati battuti". Decidi di seguire il consiglio di Radziwil e attaccare (vai al **417**), oppure preferisci attraversare la parte della città ancora in vostra mano per raggiungere Antocidas e chiedere l'aiuto dei suoi uomini (vai al **405**)?

**26**

Nonostante i segnalatori abbiano comunicato il tuo ordine con le bandiere, noti che i mercenari non si muovono. All'improvviso vedi avvicinarsi un messaggero di corsa; egli si ferma davanti a te, ansimante e imbarazzato. "Signore, Antocidas mi ha ordinato di comunicare che i mercenari eseguiranno il vostro ordine solo se promettete un altro sacco d'oro al ritorno a Irsmuncast". Soffochi la rabbia e accetti il vile ricatto (vai al **36**), oppure rifiuti e ordini alla tua cavalleria di attaccare gli schieramenti laterali della Legione della Spada di Doom (vai al **368**)?

**27**

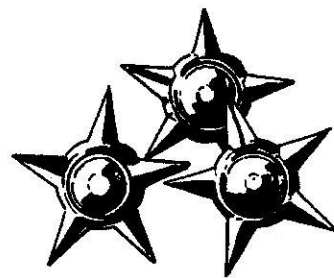
La Città di Serakub si trova sulle rive dello splendido fiume Ebune ed è attorniata da campi rigogliosi. Mentre vieni scortato verso le porte della mitica Città dei Giardini osservi le migliaia di farfalle variopinte volare sulle immense distese d'erba che circondano le mura. Gli imponenti edifici sono ricoperti da verdi piante rampicanti in fiore, da rigogliosi ciuffi di clematide e da edera rossa. Vieni condotto alla Dimora del Consiglio, dove gli scribi ti tempestano di domande mentre compilano pesanti registri. Superate le prime difficoltà iniziali, riesci a farti capire e a capire la loro lingua. Dopo una lunga attesa vieni chiamato davanti alla Bulè. Vai al **67**.

**28**

Consulta la cartina che si trova al paragrafo **34** per controllare lo schieramento degli eserciti e, se necessario, consulta anche la cartina al paragrafo **342**.

Gli squilli delle trombe fanno vibrare l'aria tersa del mattino, mentre l'esercito di Honoric comincia ad avanzare. La cavalleria e la Legione della Spada di Doom attraversano il ruscello; raggiunta l'altra sponda, la cavalleria si lancia all'attacco fra grida e rumori di zoccoli, puntando verso gli uomini schierati fra Tallhill e la Fattoria di Hartwig Fell. Al seguito hanno arcieri e altri legionari. Dopo aver attraversato il guado, anche gli alleati di Honoric si lanciano all'attacco, ma vengono respinti dalle coraggiose Guerriere di Serakub, mentre sul lato sinistro del campo di battaglia le Reclute di Doomover cercano di attraversare il ponte. In quello spazio ristretto le truppe di Gwyneth riescono a opporsi con coraggio e determinazione. Fra le Reclute serpeggia la paura, ma alle loro spalle le crudeli truppe di Horngroth passano con la spada chiunque si rifiuti di avanzare o tenti di fuggire.
Il tuo corpo speciale composto da venti segnalatori attende pazientemente di comunicare i tuoi ordini con le bandiere. Ordini che la tua cavalleria avanzi all'attacco contro la cavalleria di Honoric (vai al **236**), oppure mandi i tuoi quattrocento uomini di riserva a dare man forte agli uomini disposti fra la fattoria e Tallhill (vai al **246**)?

**29**

Ti aspettavi di vedere un uomo esile, carismatico, con un volto dall'espressione posata e saggia; ma quando infine posi gli occhi sul sovrano di questa città, ti accorgi di esserti sbagliato: Dom è un uomo tarchiato e corpulento, non di certo un guerriero; indossa una magnifica tunica variopinta e non ti sembra affatto vecchio. Ha occhi che brillano di una luce calma e tranquilla, sotto una fronte che le rughe della preoccupazione non hanno ancora segnato. Ti osserva dall'alto di un trono ricavato da belle pietre, coloratissime come il suo abito. "Vendicatore, sei venuto fin qui per trovare un alleato che ti aiuti a mandare all'aria i piani malvagi di Honoric, quell'essere disgustoso che tu già una volta hai sfidato e battuto. Non hai molto tempo, perché le Creature del Rift fremono dalla voglia di conquistare la tua città!" Rimani sbalordito dalla schiettezza delle sue parole: Dom non ti ha salutato secondo il protocollo di corte e sembra essere già a conoscenza dei tuoi problemi. Vai al **39**.

**30**

Mentre le truppe della Città di Spires raggiungono il ruscello, gli alleati di Honoric sferrano un terribile attacco. Inorridito, vedi i tuoi uomini fuggire disordinatamente, in preda al panico. Il nemico è riuscito a sfondare la tua linea difensiva e si riversa verso le postazioni più interne come un fiume in piena. All'im-

provviso duecento Monaci della Mantide Scarlatta escono dall'Antica Fattoria, raggiunta di nascosto dal bosco di Wickerwood: è evidente che essi intendono attaccare la Collina di Colwyn, e ti rendi conto che le truppe più vicine ormai sono state accerchiate dal nemico. Difendi la tua postazione con coraggio e valore, ma ormai tutto è inutile. La sorte della battaglia è segnata, e tu muori nel vano tentativo di opporti alle forze del male.

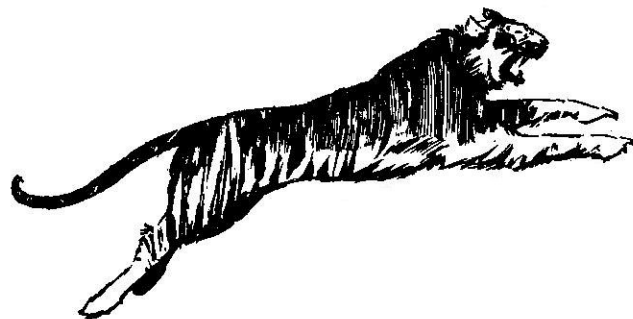
**31**

Questa mattina hai deciso di dare udienza ai tuoi sudditi, e la prima persona che si presenta al tuo cospetto nella Sala del Trono è Gwyneth, la Signora della Forza, capitano della Guardia e generale di quanto resta del tuo esercito. Noti la sua splendida armatura e ti sorprendi a pensare di non averla mai veduta vestita da donna, nemmeno durante un banchetto reale. La Sacerdotessa si ferma davanti al trono e ti saluta con un profondo inchino. È venuta per esortarti ad abbandonare la vecchia forma di governo, basata sull'ausilio di Consiglieri riuniti nel Consiglio della Sala della Stella. Rispondi dicendo che continuerai a governare come ha fatto tuo padre e che il consiglio dovrà essere convocato entro breve tempo. Proprio in quel momento entra il ciambellano di corte ad annunciare l'arrivo di un forestiero. "Dice di arrivare dalla Città di Foreshadowing... da Doomover, mio signore. Sembra un menestrello. Sua Maestà vuole che chiami lo scriba?" Gwyneth ha un moto di sorpresa nell'udire il nome della Città di Doomover, ma tu chiedi al ciambellano di far entrare lo straniero. Vai all'**81**.

**32**

Appoggi il micidiale ago sulla lingua e soffi con quanto fiato hai in corpo. La tua mira è infallibile: colpisci la sentinella dietro al ginocchio, in un punto non protetto dall'armatura. L'uomo viene colto da violente convulsioni e, dopo qualche secondo, stramazza al suolo privo di vita, mentre il suo compagno si guarda intorno stupito, non capendo cosa stia succedendo, e poi si china sull'amico per aiutarlo, dandoti così le spalle. Con un balzo felino ti lanci addosso all'uomo e lo colpisci alla nuca, uccidendolo all'istante. Nascondi i cadaveri e indossi l'armatura e la cotta di una delle due sentinelle. Ora sembri anche tu un soldato di Vasch-Ro della Legione della Città di Aveneg. Vai al **122**.

## 33

In mezzo alla Piazza delle Stagioni si trova Gwyneth, Signora della Forza, spadaccina impareggiabile, Alta Sacerdotessa del Tempio di Dama, Schermitrice degli Dei. Attorno a lei si sono riuniti duecento soldati a cavallo, armati di tutto punto e con una torcia in mano; nella piazza sono affluiti anche alcuni cittadini e quel che rimane della milizia della città, guidata dal fanatico Demagogo, il quale continua ad incitare con fervore i suoi uomini: "Continuiamo a combattere, perché arrendersi vuol dire morire!" Anche Greystaff, l'Alto Sacerdote del Tempio di Avatar l'Unico, Supremo Principio del Bene, si trova fra quella folla, assieme ad una decina di suoi sacerdoti, in grado di impiegare potenti arti magiche per risanare le ferite dei soldati. Con un imperioso gesto della mano, Gwyneth ordina il silenzio. Scegli quel momento per scendere dal tuo nascondiglio e riunirti finalmente alla tua gente. Nel riconoscere il proprio sovrano, la folla scoppia in urla di gioia e di rinnovata speranza. Gwyneth ti mette al corrente della situazione disastrosa in cui versa la tua città: alcuni gruppi di sudditi fedeli resistono con coraggio, difendendo strenuamente i pochi punti ancora sotto il vostro controllo; i mercenari di Antocidas il Guercio si sono rifiutati di unirsi alle Creature del Rift e sono rimasti rinchiusi nelle loro caserme. Gwyneth ha dovuto ritirarsi verso il Tempio del Tempo, e qui ha implorato i sacerdoti di mettere al servizio della lotta contro il male le loro potenti arti magiche. Ma le porte del Tempio di Snowfather sono rimaste sbarrate e le suppliche di Gwyneth inascoltate. Devi elaborare con lei una strategia di attacco per cercare di respingere l'esercito del male che, credendo di avere conquistato la vittoria, si sta dando al saccheggio. Il nemico si è concentrato attorno al Palazzo ed è guidato da Shadazar, famoso tra le Creature del Rift per i suoi orribili misfatti. Greystaff invoca su di te l'Incantesimo Risanante, e subito le tue ferite si rimarginano (riporta il punteggio di Resistenza al livello iniziale di 20 punti). Vuoi percorrere il Viale delle Stagioni per sferrare il tuo attacco sotto il Colonnato del Palazzo (vai al **25**), oppure decidi di attraversare la parte di città che ancora non è caduta in mano nemica per raggiungere Antocidas e convincerlo ad unirsi ai tuoi uomini (vai al **37**)?

## 34

Hivatala si inchina soddisfatta e si allontana per unirsi alle sue truppe per prepararle alla battaglia.

Doré le Jeune e il Mago Bianco, assieme a Hengist e ai suoi due compagni, decidono di fermarsi con te a Greenridge in attesa dell'evolversi degli eventi. Men-

tre il tuo esercito si schiera secondo i tuoi ordini, osservi il movimento delle truppe nemiche. L'assetto dell'esercito di Honoric è riportato sulla cartina della pagina accanto. Annota il numero di questo paragrafo perché durante la battaglia dovrai controllare i movimenti dei due eserciti. Vai al **388**.

## 35

La tua ultima stella da lancio rimbalza e cade lontano dal bersaglio: hai mancato i tre ragni, che ormai stanno per raggiungerti. Cerchi disperatamente di calpestarli, ma è troppo tardi, poiché il loro veleno mortale è già entrato in circolazione nel tuo sangue. Cadi a terra e muori all'istante. Ora Honoric e il suo esercito potranno conquistare Irsmuncast senza difficoltà.

## 36

Il messaggero si allontana e, dopo pochi minuti, vedi i mercenari di Antocidas partire all'attacco. Gli arcieri tentano di fermarli con i loro dardi, ma i mercenari, tutti soldati veterani, proseguono imperterriti e riescono ad aprire una breccia. L'irruenza del loro attacco è devastante, e gli arcieri sono costretti a battere in ritirata, mentre Antocidas conduce i suoi contro i fianchi della Legione della Spada di Doom. Parte della Legione riesce a resistere, mentre gli arcieri superstiti tentano di attaccarli ai lati. Alzi lo sguardo e vedi che il Mago Bianco è riuscito ad uccidere i tre draghi alati, anche se la sua tunica è intrisa di sangue: è gravemente ferito, ma presto riuscirà a riprendersi grazie alle potenti cure delle guaritrici.

Le sorti della battaglia sono ancora incerte. Ricordi che hai ancora a disposizione cinquecento cavalieri della Città di Spires, schierati sulla Collina di Colwyn. Ordini loro di sferrare un attacco aggirando da destra i mercenari di Antocidas per travolgere gli arcieri avversari e successivamente la retroguardia della Legione nemica (vai al **46**), oppure abbandoni Tallhill e assieme a Doré le Jeune conduci personalmente l'attacco (vai al **56**)?

**37**

Mentre percorri le vie, molti sudditi si uniscono a te, guidati dallo Scettro che impugni, per dar man forte e aiutare quelli che ancora resistono e difendono la città. Quando finalmente intravedi in lontananza il vessillo di Antocidas, una spada d'oro e un borsello ricolmo di denaro, le fila del tuo esercito ora contano più di un migliaio di uomini. Antocidas ha difeso le sue caserme con astuzia e ha perso pochi uomini, ma purtroppo è circondato da forze nemiche numericamente di gran lunga superiori alle tue. La tromba degli avversari suona l'attacco: fra i tuoi e le caserme di Antocidas si trova un esercito di Orchi, capeggiato da un drappello di Elfi Oscuri, creature alte e piene di grazia, quasi troppo belle per essere malvagie, eppure con cuori crudeli e temute da tutti gli altri Elfi. Le donne guerriero conducono il tuo attacco. Ti unisci all'avanguardia e attacchi gli Elfi Oscuri (vai al **289**), oppure ti fermi nella retroguardia e rimani ad osservare (vai al **297**)?

**38**

Consulta la cartina che si trova al paragrafo **24** per controllare la disposizione degli eserciti e, se necessario, consulta anche la cartina al paragrafo **342**.
Gli squilli delle trombe fanno vibrare l'aria tersa del mattino pochi attimi prima dell'inizio della battaglia. Gli arcieri di Honoric, la Pioggia della Morte, si fanno avanti, e duemila dardi sfrecciano contro i mercenari di Antocidas. La Legione della Spada di Doom avanza contro le truppe di Gwyneth. I Portatori del Caos avanzano verso le donne guerriero, mentre la cavalleria della Città di Spires carica contro i mercenari. La battaglia infuria.
Gli alleati di Honoric si lanciano all'attacco dei soldati di Aveneg, che difendono il guado, ma le Reclute che si trovano sul lato sinistro non sembrano avere intenzione di conquistare il Ponte di Ruric. La Legione della Spada di Doom e la cavalleria combattono scomposti, e il loro attacco perde efficacia, permettendo in questo modo alle truppe di Gwyneth di infliggere loro un duro colpo. Purtroppo, però, i Monaci della Mantide Scarlatta escono all'improvviso dal bosco di Wickerwood e si scagliano contro i fianchi dei mercenari di Antocidas, infliggendo a questi ultimi grandissime perdite. Sotto quella pioggia mortale di frecce, la cavalleria attacca. I mercenari, avendo perso un terzo dei loro uomini, fuggono in preda al panico, abbandonando la cavalleria di Gwyneth. Vai al **48**.

**39**

Vorresti dire qualcosa, ma Dom continua a parlare. "Lo sai, Vendicatore, che se io combatto al tuo fianco,

la Città di Mortavalon si alleerà con Honoric? Dovrai affrontare non solo la Legione della Spada di Doom, ma anche quella degli Angeli della Morte, fiancheggiati dal corpo di cavalleria scelta delle Ali della Morte!" Decidi di dire che la vittoria sarà vostra, se lui diventerà tuo alleato (vai al **59**), oppure gli chiedi come fa a sapere quali sono i pericoli che incombono su di te e sul tuo popolo (vai al **69**)?

**40**

I cavalieri in rotta sembrano non vederti: la paura e la mancanza di fiducia verso il loro capo sono così forti da annullare qualsiasi benefico effetto del potente Scettro. Fai ritorno alla Collina di Colwyn, proprio nell'attimo in cui, all'improvviso, duecento Monaci della Mantide Scarlatta escono dall'Antica Fattoria, raggiunta furtivamente dal bosco di Wickerwood: è evidente che intendono attaccare il tuo quartier generale. Difendi la tua postazione con coraggio e valore, ma ormai tutto è inutile. La sorte della battaglia è segnata, e tu muori nel vano tentativo di opporti alle forze del male.

**41**

Colpisci ripetutamente il dragone-avvoltoio con il becco e affondi gli artigli nella sua carne, ma Shadazar avvolge la lunga coda attorno al tuo corpo e ti trascina verso terra, dove, aiutata dai suoi seguaci, riesce rapidamente a finirti. Shadazar e il suo esercito vinceranno, e l'uomo giusto non potrà più mettere piede nelle terre orientali del Manmarch.

**42**

Con agilità e precisione lanci la stella di ferro contro la sentinella più vicina. Gioca i dadi per lo Shuriken. Il numero deve essere superiore a 7 perché la notte è molto buia. Se è così, vai all'**82**. Altrimenti, vai al **92**.

**43**

Wargrave Abbas è una città costiera dell'estremo nord, famosa per le sue antiche tradizioni militari. Presso il Tempio di Dama si trova un'accademia nella quale i futuri mercenari imparano l'arte della guerra. Là vive un soldato molto potente, una donna chiamata Alfrida la Sentinella. Hai trascorso parecchio tempo assieme a lei durante il tuo viaggio di ritorno verso l'Isola dei Sogni Tranquilli dal Torrione di Quenchheart. È stato a causa della tua presenza in quella città che il Grande Maestro del Tempio di Kwon è stato assassinato da Mandrake, il Maestro della Setta degli Assassini. Ma ormai quei ricordi terribili appartengono al passato. Per raggiungere Wargrave Abbas ci vuole almeno un mese di viaggio; inoltre è molto improbabile che tu riesca a tornare con un esercito entro il primo giorno di Grimweird. Vai al **261**.

**44**

Prima della fine del consiglio di guerra, comunichi che Honoric utilizzerà i draghi alati durante la battaglia. La notizia viene accolta con stupore da tutti, ma il Mago Bianco si alza e cerca di tranquillizzarti. "Me ne occuperò io, Vendicatore. Appena cominceranno gli scontri, grazie alle mie arti arcane scoverò e terrò

a bada quelle creature e chi le controlla." Lo ringrazi con un cenno del capo e, in cuor tuo, ti meravigli della forza e della determinazione che animano i tuoi amici e alleati. Vai al **54**.

**45**

Sullo Scettro noti un ippogrifo, l'emblema del tuo casato; purtroppo, però, né lo Scettro né il Globo portano qualche incisione o altro segno in grado di attivare i loro eventuali poteri magici. Avresti bisogno di consultare un potente stregone per riuscire a scoprire il segreto della loro magia. Il Globo di smeraldo è delle stesse dimensioni dell'occhio sinistro che hai perduto nella battaglia contro il Grande Maestro dell'Ombra nelle Montagne della Solitudine Perenne. Se vuoi tentare di infilare lo smeraldo nella cavità dell'occhio, vai al **123**. Altrimenti, vai al **135**.

**46**

La cavalleria si allontana dalla Collina e parte all'attacco, ma subisce pesanti perdite per mano dei temibili

arcieri di Honoric. L'azione, sfortunatamente, non è coronata dal successo.
All'improvviso le truppe della Città di Spires soccombono sotto l'impeto nemico e si danno ad una fuga precipitosa e disordinata. Ormai si è aperta una breccia nelle tue linee difensive, e la Legione della Spada di Doom, assieme al resto della cavalleria avversaria, attacca il tuo esercito riuscendo ad accerchiarlo. Ormai è la disfatta. Mentre cerchi disperatamente di riunire i pochi superstiti in fuga, vieni catturato da un drappello di Portatori del Caos e ucciso senza pietà.

**47**

Ti lanci in una planata e poi viri, aspettando il momento opportuno per attaccare il drago-avvoltoio senza rischiare di venire colpito dalla sua coda. Alla fine decidi di attaccare, ma proprio nell'attimo in cui il tuo becco si chiude sul suo collo, gli effetti della pozione svaniscono, e riacquisti immediatamente le tue sembianze umane. Con un violento colpo d'ali Shadazar riesce a farti perdere l'equilibrio: cadi con un pesante tonfo nella strada sottostante e perdi 10 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, Shadazar ti crede morto. Grazie al cumulo di sterco di cavallo e di fango in cui sei caduto, riesci ad aver salva la vita. Vai al **113**.

**48**

La situazione sta precipitando. Stai per ordinare la carica alla cavalleria di Irsmuncast quando tutta la Legione nemica si scaglia contro la tua fanteria al ruscello. Gli arcieri hanno accerchiato i tuoi uomini e

sono pronti a scagliare le loro mortali frecce, quando Gwyneth ordina una ritirata strategica per evitare di venire sopraffatta; la Signora della Forza combatte con coraggio assieme alle sue truppe e riesce ad arginare la breccia aperta lungo lo schieramento fra la fattoria e il bosco di Woodnugget. Non hai tempo da perdere! Ordini alla tua riserva di mille uomini di Serakub di avanzare verso la Fattoria di Hartwig Fell per dare man Forte a Gwyneth. Se durante la notte sei riuscito a penetrare nell'accampamento nemico e a scoprire il contenuto di tre casse di legno, vai al **58**. Se invece non hai visto cosa contengono, vai al **68**.

**49**

Con un enorme sforzo ti liberi dalla stretta degli artigli del dragone- avvoltoio, ma solo per cadere in planata libera verso il suolo. Shadazar si tuffa per inseguirti e ormai ti è quasi addosso. Tenti di voltarti di scatto (vai al **145**), oppure decidi di virare e levarti in volo, rallentando inevitabilmente la velocità (vai al **165**)?

**50**

Riesci a riunire ottocento uomini, che riporti subito verso la Collina di Colwyn, dove gli ufficiali li riorganizzano in una unità compatta. Ammiri la strenua difesa di Doré le Jeune e dei suoi coraggiosi uomini, ma all'improvviso un grido attira la tua attenzione: dall'Antica Fattoria sbucano duecento Monaci della Mantide Scarlatta che si precipitano verso la tua postazione. "Sono arrivati dal bosco di Wickerwood!" esclama Hengist esterrefatto, mentre, assieme ai suoi uomini, si stringe attorno a te per proteggerti. Anche i segnalatori ti proteggono con i loro corpi, mentre i Monaci continuano ad avvicinarsi minacciosi con l'intenzione di ucciderti. La cavalleria sta accorrendo in tuo aiuto, ma i Monaci non tarderanno molto a raggiungerti.

All'improvviso nella mischia intravedi una persona che si fa avanti a piedi. Lo smeraldo che porti all'occhio comincia a brillare di una luce strana, rivelandoti che quell'essere è un Vecchio, forse lo stesso che hai affrontato durante la tua ricerca della Corona di Irsmuncast nell'avventura 'Ninja', *Usurpatore!* Da sotto la tunica della creatura fuoriescono dei lunghi tentacoli, e la bocca è circondata da appendici tentacolari; nella mano sinistra il Vecchio stringe una pesante mazza che emana un bagliore inquietante. I guerrieri lo lasciano passare e lentamente formano un cerchio attorno a voi due.

"Vendicatore, è giunta la fine del tuo regno!" sibila l'essere. Devi affrontarlo in combattimento, ma ti trovi in sella e non puoi usare nessun calcio o colpo particolare. Puoi usare il tuo Scettro come arma e il pugno. Decidi di attaccarlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **60**), di colpirlo con lo Scettro (vai al **70**), oppure di spronare il tuo cavallo e cercare di

travolgerlo sotto gli zoccoli (vai all'**80**)? Se decidi di usare lo Scettro come arma, ricorda che non puoi sfruttare l'Energia Interiore per raddoppiare il Danno.

**51**

Una fessura che non hai mai notato prima corre attorno al tassello di marmo. Picchietti il tassello là dove il colore del marmo è leggermente più chiaro e senti un rumore di vetro che si frantuma. Da un foro invisibile fuoriesce uno spruzzo di acido che ti inonda il viso: cadi a terra contorcendoti dal dolore, mentre il viso ti si ricopre di vesciche. Il Siniscalco accorre in tuo aiuto, ma non può fare nulla. Stringi i denti e aspetti che l'effetto del potente acido svanisca. Hai il volto gonfio e sfigurato: perdi 3 punti di Resistenza. Il tassello, completamente aperto, lascia intravvedere una minuscola cavità dove si nascondono i resti di una fiala. Vai al **111**.

**52**

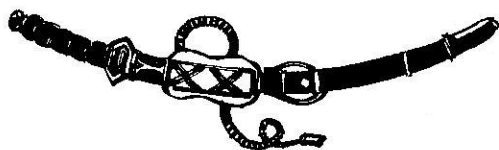
Ti avvicini furtivamente fino a trovarti a pochi centimetri dalle due sentinelle, che non si sono ancora accorte di nulla. Ti alzi in piedi di scatto e spezzi la nuca di uno dei due con un Colpo della Zampa di Tigre. Il suo compagno si volta scioccato e sta per chiamare aiuto: hai pochissimi secondi per impedirgli di farlo. Sferri un Calcio della Tigre che Salta. La sua Difesa è 7. Se riesci a colpirlo, vai al **102**. Se lo manchi, vai al **112**.

**53**

Impugni il tuo Scettro come bastone da viaggio perché hai scoperto che con esso, se lo vuoi, puoi influenzare gli animi delle persone. I tuoi passi ti conducono presto oltre l'estremità meridionale del Rift, verso le Budella di Orb, un profondo abisso dalle cui pareti si dipartono caverne, gallerie e catacombe, che scendono nel cuore di Orb e che offrono riparo a creature la cui malvagità non può nemmeno essere compresa dalla mente umana; laggiù, in quegli oscuri meandri sotterranei lontani dalla luce del sole, vi sono le città dei Vecchi, creature senza età. Decidi di aggirare la pericolosissima zona, quando la tua vista infallibile scorge un minuscolo puntolino nero che volteggia nel cielo; lo osservi per qualche minuto e poi noti che di puntolini ve ne sono parecchi: sono cornacchie inviate dagli Elfi Oscuri del Rift per spiare i tuoi movimenti. Affretti il passo, perché non vuoi perdere tempo. Vai al **243**.

**54**

Gli eserciti ormai si sono schierati secondo gli ordini dei rispettivi comandanti. In lontananza osservi lo spiegamento delle truppe di Honoric mentre sulla valle cala il silenzio che precede la battaglia. Poi all'improvviso senti uno squillo di tromba, e dalla prima linea nemica vedi partire al galoppo il tuo nemico, accompagnato da un cavaliere. "Honoric, Signore della Legione della Spada di Doom, sfida il Vendicatore, Signore di Irsmuncast, a duello in campo aperto, con

i due eserciti schierati" urla il cavaliere. "Fatti avanti per combattere o sarai disonorato per sempre."
Doré le Jeune si avvicina e dice: "Dovete andare, signore", ma Glaivas commenta: "Non fare sciocchezze, Vendicatore... è un rischio inutile."
Accetti la sfida di Honoric (vai al **414**), oppure la rifiuti (vai al **64**)?

**55**

Dall'alto della tua postazione osservi lo squallore che ti circonda. All'improvviso il fragore dei combattimenti, le urla sguaiate degli Orchi e i gemiti dei moribondi vengono coperti dal suono acuto di una tromba. Con il cuore gonfio di speranza, osservi l'orizzonte e vedi il profilo tondeggiante del Tempio del Tempo stagliarsi contro il cielo scuro: un attimo dopo scorgi in lontananza numerose torce ordinatamente disposte nella grande piazza antistante il tempio. Liberi l'ingranaggio del mulino, afferri con forza una pala e vieni sollevato sopra la casa vicina; ti guardi attorno per rassicurarti che nessuno ti abbia visto, poi ti lasci cadere sul tetto. Spostandoti furtivamente di casa in casa, raggiungi la piazza e osservi quella strana riunione. E ciò che vedi ti riempie il cuore di speranza. Vai al **33**.

**56**

Assieme a Doré le Jeune ti dirigi precipitosamente verso la Collina di Colwyn e ti metti alla testa delle tue truppe. "Per Irsmuncast e per la libertà!" urli, brandendo lo Scettro. "Per Rocheval!" grida Doré le Jeune, prima di partire alla carica. Se hai combattuto in duello contro Honoric prima dell'inizio della battaglia, vai al **76**. Se invece hai rifiutato la sfida, vai all'**86**.

**57**

La scalinata ti conduce direttamente nella Sala del Trono. Ai piedi dei pesanti portoni di bronzo vedi il Siniscalco piegato su se stesso per il dolore; egli si è dimostrato un suddito fedele durante i giorni difficili del tuo regno, e, non appena ti vede, gli si dipinge sul volto un'espressione sorpresa e commossa: ha subito notato che hai perso un occhio. "Vendicatore!" ti saluta l'uomo con un sussurro. "Ero sicuro che saresti tornato per salvarci!" Mentre ti avvicini alla Sala del Trono vedi che il poveretto è ferito gravemente e perde molto sangue. "È sicura?" chiedi, indicando la sala. Il Siniscalco annuisce, ma il suono di voci rudi e conci-

tate, appartenenti - ti sembra - a degli Orchi e provenienti dalle scale sottostanti, attira la tua attenzione. Decidi di portare il fedele Siniscalco dentro la Sala del Trono (vai al **177**) oppure di precipitarti giù per le scale per attaccare i nemici (vai al **189**)?

## 58

Racconti al Mago Bianco quanto hai veduto nell'accampamento nemico durante la notte. "È giunto il mio momento, signore" dice il mago con estrema calma. L'uomo si concentra e mormora alcune parole incomprensibili; dopo alcuni istanti si solleva da terra, fra lo stupore di quanti si trovano sulla Collina di Colwyn, e vola verso il bosco di Wickerwood proprio nell'attimo in cui tre enormi draghi alati sbucano all'orizzonte per dirigersi verso i soldati della Città di Spires. Il Mago Bianco si lancia all'attacco con potenti incantesimi e parole magiche, ma i tre draghi lo circondano e cercano di colpirlo con le loro code velenose.
Antocidas e i suoi mercenari si sono dati alla fuga, inseguiti dalla cavalleria di Honoric, mentre i Portatori del Caos si stanno apprestando ad attaccare Gwyneth e la sua fanteria in ritirata. Al guado la situazione si sta facendo davvero critica, pensi; in quell'attimo ti si avvicina un messaggero che ti porta la richiesta di impartire l'ordine di attacco per la cavalleria di Aveneg, per cercare di ricacciare i guerrieri di Mortavalon che stanno indebolendo gli schieramenti laterali dei tuoi uomini. Le truppe di Beatan provenienti dalla Città di Serakub stanno invece rafforzando la loro posizione presso la Fattoria di Hartwig Fell.
Impartisci l'ordine alla cavalleria di Gwyneth di attaccare i fianchi della Legione di Doom in modo da permettere una ritirata strategica alla Signora della Forza e ai suoi soldati e ordini alla cavalleria di Aveneg di dar loro man forte (vai al **78**), oppure comandi alle due unità di attaccare la Legione per aiutare Gwyneth (vai all'**88**)?

## 59

Dom ti osserva con ironia. "Vendicatore, tu sai molte più cose di me. Ancora non sono riuscito a leggere chiaramente quale sarà il tuo futuro come sovrano di Irsmuncast, e pertanto non intendo mettere in pericolo la mia città per salvare la tua. La Dea Fortuna non mi ha elargito le sue preziose visioni perché un'altra potente divinità l'ha convinta a non farlo. Non posso fare nulla per te, e mi dispiace molto. Non puoi immaginare quanto io sia solidale con la tua causa, ma le tue suppliche non troveranno ascolto in questa mia corte." Dom il Presciente si alza lentamente dal trono ed esce dalla sala. Seppure indignato dal rifiuto del sovrano, sei costretto a far ritorno da solo a Irsmuncast per ultimare i preparativi prima del terribile scontro con il nemico. Vai al **99**.

**60**

Il tuo cavallo scarta paurosamente quando il Vecchio si avvicina, ma tu balzi dalla sella e lo colpisci alla testa.

Vecchio
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 7
Resistenza: 22
Danno: 2 Dadi + 2

Se hai ucciso il tuo avversario, vai al **90**. Se dopo il tuo attacco è ancora vivo, l'Anziano cerca di colpirti al torace con la sua temibile mazza. La tua Difesa è 7. Se riesce a colpirti, annota il Danno riportato e vai al **110**. Se invece schivi il colpo, puoi attaccarlo con un altro Colpo della Zampa di Tigre (ritorna all'inizio di questo paragrafo), puoi travolgerlo spronando il tuo destriero (vai all'**80**), oppure colpirlo con lo Scettro (vai al **70**).

**61**

Gli scribi arrivano con pile di libri e pergamene, che cominciano subito a consultare. Noti che in tutte le mappe la posizione e i nomi delle terre del Manmarch si corrispondono, mentre per la geografia delle città al di là della frontiera vige il caos più assoluto. Decidi di chiedere informazioni su Upanishad (vai al **351**), Greydawn (vai al **381**), Serakub (vai al **391**), Wargrave Abbas (vai al **43**), oppure sulla Città di Spires (vai al **401**)? Se invece ti senti già pronto a prendere una decisione, vai al **281**.

**62**

Ti giri di scatto e fuggi dileguandoti nella notte. I nemici ti inseguono, ma sai che per loro sarà impossibile catturare un Ninja! Ritorni al tuo accampamento molto scoraggiato. Vai al **100**.

**63**

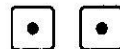
Tutti gli occhi sono levati verso l'alto per assistere allo scontro tra il grifone e il dragone-avvoltoio. Un attimo prima dello scontro, distendi le ali possenti e voli sopra la testa di Shadazar, poi affondi gli artigli nella sua schiena e, virando rapidamente, eviti il suo attacco. Il combattimento è feroce, ma ora hai capito di poterti muovere con maggiore agilità e sveltezza. Noti che i Troll stanno mettendo a dura prova i tuoi uomini, perciò devi sbrigarti a correre in loro aiuto. Decidi di piombare su Shadazar sfruttando le tue qualità di rapace (vai al **23**), oppure cerchi di spezzarle il collo con il tuo potente becco (vai al **47**)?

**64**

Rifiuti la sfida, ma alle tue spalle senti il brusio di meraviglia e disapprovazione dei tuoi uomini: la tua reazione ha influito in modo negativo sul morale della truppa. Se i tuoi alleati sono i soldati delle Città di Spires e di Fiendil, vai al **74**. Se invece provengono da Serakub, vai all'**84**.

**65**

Due Shuriken vanno a segno: ora soltanto un ragno è rimasto ancora in vita, ma sfortunatamente hai esauri-

to tutte le stelle da lancio. Decidi di salire sull'albero e usare una Manica di Ferro per colpire l'insetto velenoso, nel caso tentasse di arrampicarsi su per il tronco (vai al **143**), oppure ti chini per raccogliere un sasso con cui schiacciare l'animaletto (vai al **105**)?

**66**

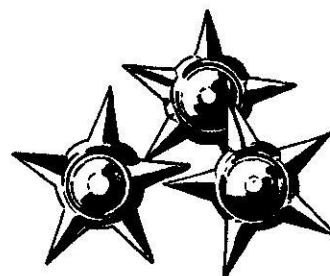
L'Anziano rimane ucciso sotto i pesanti zoccoli del tuo destriero. Osservi il campo di battaglia e vedi che l'azione è stata coronata dal successo. La Legione batte in ritirata. I tuoi uomini intravvedono già la vittoria e, animati da un rinnovato vigore, si lanciano all'offensiva. Nel giro di pochi minuti per l'intero esercito di Honoric e le Reclute di Doomover è la disfatta! In preda allo sgomento il nemico si lancia in una fuga precipitosa e disperata. Il tuo esercito è molto provato dalla battaglia, ma raccogli i soldati che ancora ti sembrano in buone condizioni e organizzi un inseguimento. Ricorda che sei in grado di inseguire il nemico in fuga e vai al **250**.

**67**

Osservi attentamente i Consiglieri mentre scegli cosa dire e il modo in cui presentare la tua richiesta di aiuto. Lo Scettro che stringi fra le dita ti infonde sicurezza. Il tuo sguardo corre su tutta la sala ovale e sulla folla riunita per ascoltarti: dal colore e dalla foggia del loro abbigliamento, sei in grado di capire qual è la divinità che essi adorano; i seguaci di Beatan sono inconfondibili, anche se non sono seduti in gruppo: portano sul petto l'emblema della Ruota delle Infinite Possibilità;

di fronte a loro vedi un gruppo di uomini e di donne con la spada e lo scudo a forma di losanga dei seguaci di Dama; alla destra di questi siede un gruppo dall'aspetto strano, i cui membri sono vestiti di verde e marrone e hanno il capo adorno di un ramoscello di quercia: devono essere gli adoratori di Ilexkuneion, il dio degli animali e della vegetazione. Alle loro spalle noti con disappunto una decina di persone con un emblema raffigurante un vortice, e, poco lontano, delle tuniche con dei ragni verdi e porpora... anche Serakub ospita dei malvagi. Fortuna e Torremalku l'Omicida hanno anch'essi i loro seguaci; poi noti anche alcune sacerdotesse che indossano un simbolo raffigurante uno spicchio di luna, ma non sapresti dire a quale setta esse appartengano.
La Bulè è un'assemblea eterogenea, e tu sei conscio del fatto che tra poco la tua missione diverrà di dominio pubblico. Se ti sei sfigurato il volto tentando di strapparti lo smeraldo dalla cavità dell'occhio sinistro, vai al **285**. Altrimenti, puoi decidere di rivelare l'identità di tuo padre per poi chiedere alla Bulè di onorare la sua memoria aiutando Irsmuncast con l'invio di un esercito (vai al **77**), puoi nominare la terribile Legione della Spada di Doom (vai al **127**), oppure invocare i poteri magici dello Scettro mentre esponi la tua giusta causa (vai al **147**).

**68**

Tre enormi rettili volano in ampi cerchi all'orizzonte. Li osservi e riconosci i temibili draghi alati, feroci bestie armate di code velenosissime. Le creature piombano sulle soldatesse in ritirata, mietendo numerose vittime. La cavalleria di Gwyneth si lancia all'attacco nel disperato tentativo di ricacciare quelle orribili creature, ma viene rallentata da una pioggia di frecce. I Portatori del Caos sferrano l'attacco finale e, sotto i tuoi stessi occhi, le tue truppe vengono decimate. Gwyneth muore valorosamente, cercando di tenere testa ad una decina di Portatori del Caos, ma ormai la battaglia è perduta. Non ti rimane altro da fare che ordinare una ritirata. Il tuo esercito viene inseguito dalle truppe di Honoric. Cerchi di condurre i tuoi uomini in salvo, ma un drappello di cavalieri nemici ti circonda e ti uccide barbaramente.

**69**

"La Dea Bendata, Equilibrio delle Cose, mi permette di vedere nel futuro affinché io possa regnare con saggezza e rettitudine e dare maggiore gloria al suo nome."
"Allora tutte le cose che fai devono essere buone?"
"Molte di esse sì" prosegue Dom. "Altre volte, invece, la Dea stessa si rifiuta di mostrarmi il futuro e perciò devo decidere da solo."

"Che ne sarà di me?" chiedi. "Qual è il mio futuro?" Dom scuote il capo. "Non sono ancora riuscito a vedere chiaramente il tuo futuro come sovrano di Irsmuncast, ma, se decido di allearmi con te contro Doomover, potrò conoscere solo il mio futuro, perché una potente divinità ha proibito alla Dea Bendata di svelarmi tutti i segreti del futuro."
Decidi di avvertirlo che, se Irsmuncast verrà conquistata, Honoric cercherà di estendere il proprio potere anche sulla Città di Spires (vai al **79**), oppure lo supplichi di aiutarti, perché lui è la tua ultima speranza di salvezza (vai all'**89**)?

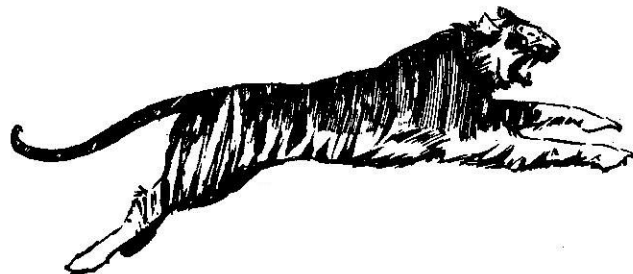
## 70

Raccogli tutte le tue forze e cali lo Scettro. Se colpisci il tuo avversario, infliggi 1 Dado + 3 punti di Danno.

Vecchio
Difesa contro lo Scettro: 8
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado + 2

Se hai ucciso il tuo avversario, vai al **90**. Se dopo il tuo attacco è ancora vivo, il Vecchio cerca di colpirti al torace con la sua temibile mazza. La tua Difesa è 7. Se riesce a colpirti, annota il Danno subito e vai al **110**. Se invece schivi il colpo, puoi colpirlo ancora con lo Scettro (ritorna all'inizio di questo paragrafo), puoi travolgerlo spronando il tuo destriero (vai all'**80**), oppure attaccarlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **60**).

## 71

Raccogli tutte le forze e ti strappi lo smeraldo dalla cavità oculare; il dolore è insopportabile, il sangue scorre a fiotti sul tuo viso sfigurato... perdi 3 punti di Resistenza. All'improvviso, dal fondo delle scale, senti le urla concitate degli Orchi. Stringi i denti e ti prepari all'imminente attacco. Ti precipiti giù per le scale per affrontare i nemici (vai al **233**), oppure, se sei un abile Arrampicatore, decidi di calarti per la parete esterna della Torre e scendere così nei giardini sottostanti (vai al **247**)?

## 72

Corri verso il centro dell'accampamento travolgendo la seconda guardia. Nonostante la gran confusione abbia attirato molti soldati, riesci ad eludere ogni attacco. Purtroppo la notizia della tua presenza si sparge a macchia d'olio per l'accampamento e ti rendi conto troppo tardi di essere completamente solo in mezzo ad un esercito nemico. La tua agilità e abilità non bastano contro i terribili poteri dei maghi e dei sacerdoti i quali, grazie ai loro incantesimi, riescono a scovarti e ucciderti.

**73**

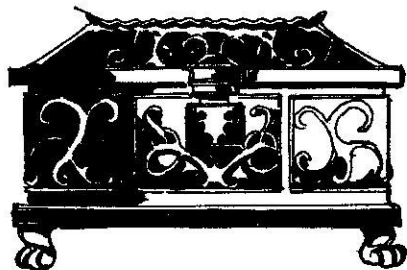
Il fuoco divampa ovunque, mentre nelle strade vedi i corpi dei tuoi sudditi orribilmente sfigurati. Nonostante il tuo popolo abbia lottato fino allo stremo prima di arrendersi, la città è caduta in mano agli Orchi, i quali scorrazzano per le vie sventolando il loro vessillo che reca come emblema la testa decapitata di una donna. L'orda assetata di sangue ha messo a ferro e fuoco la tua città, e in ogni angolo vedi morte e distruzione. Procedi con cautela in preda a un terribile sconforto; più volte devi nasconderti dietro ai cumuli di macerie per evitare gli Orchi, che escono dalle case grugnendo di gioia per i bottini che sono riusciti a racimolare. Riesci a raggiungere incolume il mulino a vento che si trova nel Vicolo dei Sette Pilastri. Nascosto dietro ad una delle pale, osservi disperato la tua città distrutta. Vai al **55**.

**74**

Se hai seguito il consiglio di Doré le Jeune e hai attaccato, vai al **104**. Se hai adottato la strategia proposta da Gwyneth di difenderti schierando un compatto fianco sinistro, vai al **94**. Se invece hai seguito la strategia di Hickling e hai assunto una posizione difensiva lungo il ruscello e il fiume, vai al **114**.

**75**

Gli occhi di tutti i presenti sono levati verso l'alto per assistere allo scontro tra il grifone e il dragone-avvoltoio, mentre il cielo si riempie di piume. Shadazar cerca di colpirti il viso con il becco, tu tenti di strap-

parle gli occhi. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sopravvivi all'attacco, ti rendi conto che il dragone-avvoltoio è molto più forte di te. Avvinghiati in un combattimento all'ultimo sangue, precipitate verso terra. Cerchi di liberarti dalla stretta mortale del tuo avversario e di scappare (vai al **49**), oppure continui a lottare (vai al **41**)?

**76**

Un grido di incitamento sfugge dalle labbra dei tuoi soldati mentre li conduci all'attacco. Provi una sensazione meravigliosa, mentre avanzi al galoppo brandendo con decisione il tuo Scettro. Gli arcieri superstiti si fanno avanti da dietro la Legione avversaria, ma l'impeto della tua carica semina lo scompiglio, e il nemico si lancia in una fuga precipitosa e disordinata alla vista di Doré le Jeune e dei suoi Paladini. Il fragore dello scontro è terribile, ma riesci a condurre i tuoi uomini all'attacco della retroguardia della Legione, che viene annientata e dispersa. La battaglia infuria, e la spada di Doré le Jeune miete molte vittime, cogliendo di sorpresa i legionari terrorizzati.
All'improvviso, nella mischia, intravvedi una persona che si fa avanti a piedi. Lo smeraldo che porti all'oc-

chio comincia a brillare di una luce strana, rivelandoti che quell'essere è un Vecchio, forse lo stesso che hai affrontato durante la tua ricerca della Corona di Irsmuncast nell'avventura 'Ninja' intitolata *Usurpatore!* Da sotto la sua tunica fuoriescono rivoltanti tentacoli, e la sua bocca è circondata da orrende appendici simili a serpenti; in una mano l'essere stringe una pesante mazza che emana un bagliore inquietante. I guerrieri che lo circondano lo lasciano passare e a poco a poco formano un cerchio attorno a voi due.
"Vendicatore, è giunta la fine del tuo regno!" sibila l'essere. Devi affrontarlo in combattimento, ma ti trovi in sella e non puoi usare nessun calcio o attacco particolare; puoi solamente cercare di colpirlo con il tuo Scettro. Decidi di attaccarlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **168**), di colpirlo con lo Scettro (vai al **178**), oppure preferisci spronare il tuo cavallo e cercare di travolgerlo sotto gli zoccoli (vai al **188**)? Se decidi di usare lo Scettro come arma, ricorda che non puoi sfruttare l'Energia Interiore per raddoppiare il Danno inferto.

**77**

Riveli alla Bulè il tuo alto lignaggio e racconti della tua difficile battaglia per ripristinare le leggi del Signore della Sapienza, Comandante di Szeged di Serakub: tuo padre. Parli delle minacce che incombono su Irsmuncast e sul tuo pacifico popolo, disperatamente bisognoso dell'appoggio militare di questa città. Alla fine del discorso ti siedi: il silenzio è calato su tutta la sala. Vai al **157**.

**78**

Gli ordini vengono subito comunicati ai tuoi uomini. L'assalto al guado viene momentaneamente fermato, ma la cavalleria di Irsmuncast viene intercettata dai Portatori del Caos di Honoric e assalita con incredibile violenza. All'improvviso vedi Gwyneth cadere trafitta da una spada nemica: le sue truppe, sopraffatte dalla superiorità numerica di Honoric, stanno cercando di mettersi in salvo. Gli avversari si lanciano all'inseguimento di quanto ancora resta del suo esercito e passano a filo di spada i pochi superstiti. Ormai la battaglia è perduta! Non ti rimane altro da fare che ordinare la ritirata, mentre il tuo esercito viene inseguito dalle truppe di Honoric. Cerchi di condurre i tuoi uomini in salvo, ma un drappello di cavalieri nemici ti circonda e ti uccide barbaramente.

**79**

Se la cavità oculare sinistra del tuo viso è vuota, vai al **119**. Se hai sostituito l'occhio perduto in battaglia con lo smeraldo splendente del Globo, vai al **139**.

**80**

Affondi gli stivali nei fianchi del tuo cavallo, ma l'animale scarta in preda al panico alla vista di quell'orrenda creatura. Il Vecchio sfrutta il vantaggio e ti attacca con la sua temibile mazza. La tua Difesa contro l'attacco del Vecchio è 7. Se l'avversario ti colpisce, annota il Danno subito e vai al **110**. Se invece riesci a schivare il colpo, cerchi di attaccare il Vecchio con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **60**), oppure tenti di colpirlo con lo Scettro (vai al **70**)?

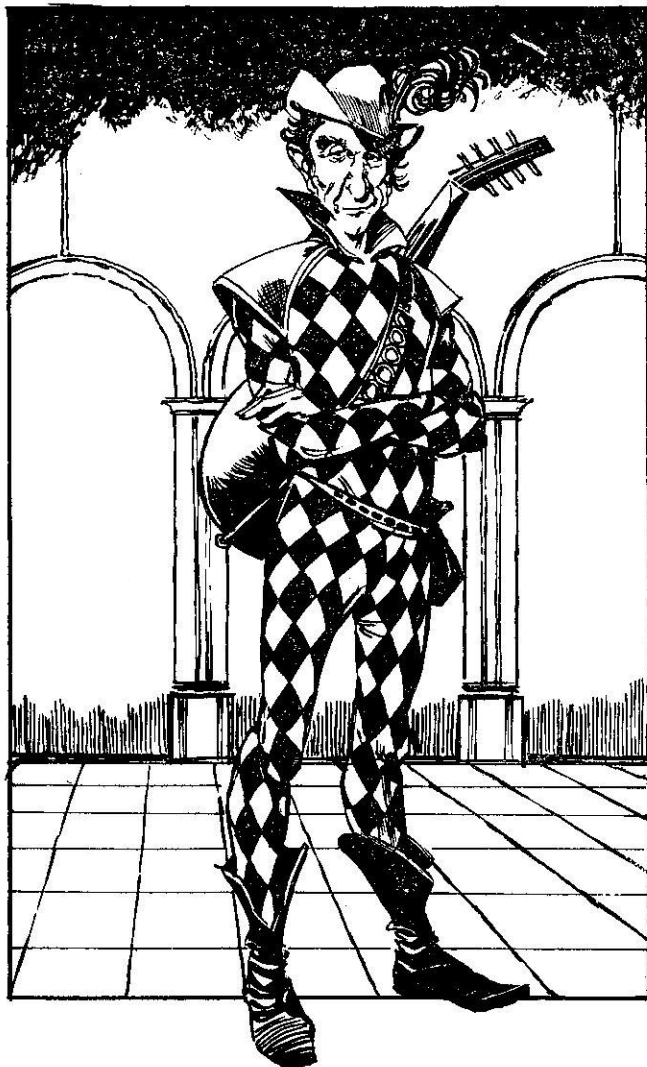
**81**

"Non è altro che un impostore" mormora Gwyneth, mentre un uomo alto e snello entra con passo nervoso nella Sala del Trono. Lo straniero si ferma davanti a te e ti porge i suoi omaggi inchinandosi profondamente; indossa il costume variopinto dei menestrelli ambulanti e porta un liuto a tracolla. Dai colori verde e rosa dei suoi vestiti, capisci che il forestiero ha appreso le sue arti sull'Isola della Dea Magica presso la scuola di Dithyrhambo. Forse è un menestrello molto bravo, o forse un semplice ciarlatano. Ma quell'uomo ti interessa soprattutto perché i menestrelli viaggiano di corte in corte e, visitando tutte le città del mondo di Orb, raccolgono notizie interessanti in bettole e taverne. "Come ti chiami, discepolo di Dithyrhambo?" gli chiedi incuriosito.

"Fidelio, Vostra Maestà" risponde lui con un altro inchino, "e porto con me una notizia importante: la Legione della Spada di Doom si sta preparando a combattere."

"E allora?" sbotta Gwyneth indispettita.

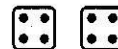
"Non è facile indovinare dove gli avidi occhi del Signore Honoric stiano per posarsi, anche se ho sentito delle voci... Non so se siano vere, ma..." e il forestiero lascia la frase a metà e ti guarda in silenzio.

"Se non sono vere, allora questa conversazione non ha senso" ribatti con malcelata irritazione.

"Questo vagabondo vuole denaro, mio signore" sussurra Gwyneth, e mostra il suo disprezzo per l'uomo sputando nella sputacchiera. Decidi di offrire a Fidelio dell'oro (vai al **91**), gli ordini di raccontarti quanto è venuto a sapere durante il suo vagabondare (vai al **101**), oppure lo inviti a suonare alla tavola reale questa sera (vai al **121**)?

## 82

Lo Shuriken squarcia la gola della sentinella, che stramazza al suolo rantolando. Il suo compagno si guarda attorno stupito, non capendo cosa stia succedendo; poi si china sull'amico per aiutarlo, dandoti le spalle. Con un balzo felino ti lanci addosso all'uomo e lo colpisci alla nuca, uccidendolo all'istante. Nascondi i cadaveri e indossi l'armatura e la cotta di una delle due sentinelle. Ora anche tu sembri un soldato di Vasch-Ro della Legione della Città di Aveneg. Vai al **122**.

## 83

Il corpo flessuoso di Shadazar si trasforma davanti ai tuoi occhi: le braccia si tendono fino a diventare ali ricoperte di squame verdi, le gambe si fondono a

formare una lunga coda pelosa, mentre il volto si allunga in un grande becco accuminato e la schiena si ricopre di penne grige. Shadazar si è trasformata in un drago-avvoltoio, molto più grande e orribile del grifone che ora sei. La bestia spicca un salto e cerca di raggiungerti volteggiando nel cielo. Decidi di attaccarla frontalmente (vai al **75**), oppure cerchi di volare più in alto (vai al **63**)?

**84**

Se hai seguito il consiglio di Gwyneth e hai formato un forte fianco sinistro difensivo, vai al **18**. Se hai disposto le truppe secondo la strategia di Hivatala, vai al **28**. Se, invece, hai adottato la strategia di Obuda Varhegyen e hai formato una linea difensiva lungo il ruscello, vai al **38**.

**85**

Le precisione del tuo lancio è sorprendente: i tre ragni sono stati trafitti dalle tue stelle d'acciaio. Un attimo dopo ti accorgi che gli Elfi stanno salendo in groppa alle cornacchie, le quali si alzano subito in volo e si dileguano nelle tenebre. Vai al **185**.

**86**

Conduci la carica, ma ti sembra che lo Scettro non abbia alcun effetto sul morale dei tuoi uomini. Hanno perso fiducia nel loro condottiero e anche se combattono con valore, l'azione non è coronata dal successo. All'improvviso le truppe della Città di Spires soccombono sotto l'impeto dell'attacco avversario e si lanciano in una fuga disordinata e precipitosa. La Legione della Spada di Doom e il resto della cavalleria si riversano oltre la breccia aperta nella linea difensiva dei tuoi uomini circondando e sterminando i pochi superstiti. Ormai è giunta l'ora della sconfitta. Mentre ti getti nella mischia nel disperato tentativo di riunire quanto è rimasto del tuo esercito, vieni catturato da un drappello di Portatori del Caos e ucciso senza pietà. Forse il tuo nome verrà ricordato in qualche triste ballata di un menestrello sconosciuto.

**87**

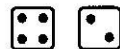
La freccia sibila nell'aria, ma tu, veloce come un fulmine e agile come una pantera, spicchi un salto formidabile ed eviti il dardo riuscendo, grazie alla tua Manica di Ferro, a deviare la sua traiettoria. La freccia si conficca nella schiena di un Orco, il quale stramazza

a terra privo di vita. Senza perdere tempo, ti metti in salvo dileguandoti tra la spessa coltre di fumo che avvolge il Palazzo. Vai al **73**.

**88**

La cavalleria di Gwyneth si lancia all'attacco assieme alla cavalleria di Aveneg, aggirando i fianchi delle truppe di Irsmuncast, per raggiungere la Legione della Spada di Doom. La cavalleria di Gwyneth viene però intercettata e attaccata dai Portatori del Caos, ma la Legione della Spada di Doom deve desistere per affrontare la minaccia di un attacco da parte dei soldati di Aveneg. La Signora della Forza è in grado di mettersi in salvo. La tua cavalleria, intanto, riesce a respingere l'attacco nemico e ritirarsi verso il bosco di Crossway, mentre dal bosco di Woodnugget gli Elfi di Gliftel accolgono la Legione avversaria con una pioggia di mortali frecce. La Legione batte in ritirata e si riunisce alla cavalleria per prepararsi ad attaccare la Fattoria di Hartwig Fell. Vai al **98**.

**89**

"La pietà non è il migliore dei motivi per mettere a repentaglio la propria città, Vendicatore. Non puoi immaginare quanto mi dispiaccia non poterti aiutare, ma la tua missione è senza speranza, e le tue suppliche non troveranno ascolto in questa corte." Dom il Presciente si alza lentamente dal trono ed esce dalla sala. Seppur indignato per il rifiuto del sovrano, sei costretto a ritornare da solo a Irsmuncast per ultimare i preparativi prima del terribile scontro con il nemico. Vai al **99**.

**90**

Il Vecchio stramazza a terra con il cranio fracassato. Se hai ordinato alla cavalleria e alle truppe della Città di Spires di attaccare il nemico all'inizio della battaglia, oppure se Doré le Jeune ha disobbedito ai tuoi ordini conducendo i tuoi uomini alla carica, vai al **140**. Se invece il tuo esercito non ha caricato, vai al **150**.

**91**

Prometti a Fidelio una borsa piena d'oro se ti racconterà tutto quello che sa.
"Bisogna saper interpretare le dicerie che si sentono per strada: Honoric vuole vendicarsi di voi, mio signore, per quanto è avvenuto sul Torrione di Quenchheart. Nel mondo di Orb, ormai, tutti sanno del vostro trionfo sul Mago della Morte e su Yaemon. Honoric non ha dimenticato l'umiliazione subita e si sta preparando ad attaccare questa bellissima città il primo giorno di Grimweird, il giorno sacro a Vasch-Ro, dio della guerra. Avete poco tempo per prepararvi."
Gwyneth interroga il menestrello per scoprire la formazione delle forze di Honoric, ma lui non sa nulla. Sei certo, però, che ci sarà anche la sanguinaria Legione della Spada di Doom. Il menestrello ti comunica alcune notizie sentite nella Città di Spires, l'eterno nemico di Doomover. Vieni a sapere così che alcuni Strumenti della Fortuna stanno cercando di convincere il loro re, Dom il Presciente, a muovere guerra contro Doomover se Honoric attaccherà, anche se il monarca è preoccupato perchè teme che una simile azione possa portare all'alleanza fra le Forze di Morte della Città di Mortavalon e Honoric. Quando Gwyneth finisce di interrogarlo, Fidelio intasca l'oro e se ne va. Ordini ai tuoi uomini di seguirlo per evitare che abbandoni subito la città o per assicurarti che non si comporti in modo sospetto, ma le guardie ritornano poco dopo e ti riferiscono che il menestrello si è subito diretto all'Ostello dell'Edge e che ha pagato una stanza per quattro notti. Passi il resto della giornata a ispezionare le mura della città e, prima di coricarti, comunichi a Gwyneth che convocherai il consiglio di guerra appena si fa giorno. Gwyneth ti augura la buona notte con un sorriso soddisfatto. Vai al **131**.

**92**

Lo Shuriken sibila nell'aria notturna e colpisce l'elmo di una sentinella. I due soldati si voltano di scatto e, non appena ti vedono, lanciano l'allarme attirando l'attenzione di tutto l'accampamento. Senti il rumore di passi concitati e di urla allarmate. Rinunci alla tua missione e fuggi (vai al **62**), oppure procedi verso il centro dell'accampamento nella speranza di raccogliere informazioni preziose sull'assetto dell'esercito nemico (vai al **72**)?

**93**

Il viaggio verso Wargrave Abbas, oltre i Monti della Visione, è lunghissimo, e troppo tardi ti rendi conto che è impossibile far attraversare la catena di monti a un esercito in questo periodo dell'anno. Devi ritornare

sui tuoi passi e combattere da solo contro il nemico. La sconfitta è amara, ma almeno puoi dire di essere morto lottando valorosamente.

## 94

Vai al paragrafo **392** se vuoi controllare lo schieramento dei due eserciti e consulta la cartina del paragrafo **342** per seguire gli spostamenti.
Gli squilli delle trombe e gli ordini dei nemici giungono alle tue orecchie, trasportati dalla brezza mattutina. I soldati di Honoric alla tua sinistra cominciano ad avanzare verso il Ponte di Ruric e, non appena raggiungono il villaggio di Bridgebeam, le Reclute, la Legione degli Angeli della Morte e le Guerriere di Horngroth cominciano ad avanzare verso il guado. Con un agghiacciante grido di guerra, la Legione della Spada di Doom e la cavalleria si precipitano al galoppo contro le truppe della Città di Spires, schierate fra la Fattoria di Hartwig Fell e la Collina di Colwyn. Noti una strana irrequietezza fra i comandanti avversari, forse perché essi si sono resi conto che i loro uomini sono partiti troppo presto all'attacco. La lunga linea di cavalieri, condotta dai famigerati Portatori del Caos, avanza inesorabile ma, non appena si avvicina al corso d'acqua, alcuni destrieri scartano, e le truppe perdono la formazione.
Il corpo scelto dei segnalatori sta aspettando di ricevere i tuoi ordini da trasmettere con le bandiere. In quel momento Doré le Jeune ti si avvicina: "Signore, concedetemi l'onore di condurre la cavalleria personalmente all'attacco!" Ordini che la cavalleria di Irsmuncast e della Città di Spires venga condotta da Doré le Jeune e dai suoi Paladini per attaccare il nemico che sta attraversando il corso d'acqua (vai al **308**), oppure comandi che la prima linea rimanga a respingere l'avversario (vai al **318**)?

## 95

Impugni lo Scettro e lo alzi davanti al tuo viso. "Sono il legittimo Signore di Irsmuncast sull'Edge. Riconoscetemi come vostro sovrano, e io perdonerò i vostri misfatti!" Gli Orchi ascoltano le tue parole senza lasciarsi impressionare, mentre il loro capo lancia l'ordine d'attacco. Il tuo corpo viene immediatamente trafitto da una pioggia di frecce: la morte giunge istantanea. Senza un sovrano, la tua città è condannata a soccombere sotto la pressione delle forze del male.

## 96

Se durante la notte sei riuscito a penetrare nell'accampamento nemico dove hai scoperto il contenuto di tre casse di legno, vai al **176**. Se invece non sai cosa contengono, vai al **186**.

**97**

Oltrepassi furtivamente gli Elfi Oscuri che pattugliano la porta del Palazzo e ti precipiti verso le scale che portano alla torre merlata. Gli unici nemici in cui ti imbatti sono alcuni Orchi, intenti a tracannare il vino delle cantine del Palazzo e troppo ubriachi per prestarti attenzione. Raggiungi così senza difficoltà la sommità delle scale. Vai al **339**.

**98**

La tua attenzione si sposta improvvisamente verso il guado, dove la cavalleria di Horngroth sta cercando di indebolire i difensori. Gli uomini di Aveneg hanno subito ingenti perdite e lentamente stanno perdendo terreno; anche se continuano a combattere strenuamente. Ti accorgi che quel lato rappresenta un terribile punto debole.

La minaccia di attacco da parte della cavalleria della Legione della Spada di Doom è tale che Hengist ti consiglia di spostare il tuo quartier generale nel bosco di Crossway. Impartisci un ordine frettoloso, ma prima di allontanarti ordini alla cavalleria di Serakub, che si trova alla tua sinistra, di accorrere al Ponte Vecchio in aiuto di Baal e dei suoi uomini, che stanno difendendo il guado (vai al **108**), oppure impartisci questo ordine alle cavallerie di Aveneg e Irsmuncast, che ora si trovano nel bosco di Crossway (vai al **118**)?

**99**

Senza l'aiuto di un potente alleato, l'esercito di Irsmuncast viene travolto dalla furia devastante delle truppe di Honoric, la città viene conquistata, e tu muori con onore, versando il tuo sangue nell'ultimo, vano tentativo di difendere la tua amata terra.

**100**

Il tuo esercito si è accampato vicino al villaggio che hai superato mentre ti dirigevi verso l'esercito di Honoric per spiarlo. In questa valle si combatterà la battaglia decisiva! Non hai tempo da perdere, e devi assolutamente riposarti. Entri nella tua tenda e cerchi di dormire fino all'alba, quando i tuoi comandanti e consiglieri si uniranno a te per elaborare una strategia di guerra. Vai al **342**.

**101**

Fidelio non sembra preoccuparsi del tono perentorio della tua voce e continua a raccontare. "Bisogna saper interpretare le dicerie che si sentono per strada. Honoric vuole vendicarsi di voi, mio signore, per quanto è avvenuto nel Torrione di Quench- heart. Nel mondo di Orb, ormai, tutti sanno del vostro trionfo sul Mago della Morte e su Yaemon, Maresciallo dell'Ordine della Mantide Scarlatta. Honoric non ha dimenticato l'umiliazione subita e si sta preparando ad attaccare questa bellissima città il primo giorno di Grimweird, il giorno sacro a Vasch-Ro, dio della guerra. Avete poco tempo per prepararvi." Appena finito di parlare, il menestrello si inchina e indietreggia verso la porta. Gwyneth vorrebbe fermarlo per continuare a interrogarlo, ma decidi di lasciarlo andare; su consiglio di Gwyneth, lo fai scortare da un drappello di soldati per

assicurarti che abbandoni subito la città con il divieto, pena la morte, di ritornare. Passi il resto della giornata a ispezionare le mura della città e, prima di coricarti, comunichi a Gwyneth che convocherai il consiglio di guerra appena si fa giorno. Gwyneth ti augura la buona notte con un sorriso soddisfatto. Vai al **131**.

**102**

La tua mira è infallibile: colpisci al mento la sentinella con una violenza inaudita, uccidendola all'istante. Nascondi i cadaveri e indossi l'armatura e la cotta di una delle due sentinelle. Ora anche tu sembri un soldato di Vasch- Ro della Legione della Città di Aveneg. Vai al **122**.

**103**

L'annuncio della tua imminente partenza da Irsmuncast getta la città nel panico, ma tu cerchi di tranquillizzare gli animi: parti alla ricerca - spieghi ai tuoi sudditi preoccupati - di un potente alleato con cui sconfiggere il nemico, affinché la pace possa regnare a lungo sulla tua terra. Imponi la legge marziale e affidi il governo della città a Gwyneth, la Signora della Forza, alla quale raccomandi di tenere d'occhio Lackland, senza però esasperare gli animi dei seguaci di Nemesis. Prima di partire, dici a Lackland che il tuo desiderio è di combattere per tutti i cittadini indistintamente, e che quindi i seguaci di Nemesis non saranno vittime di discriminazioni sotto il tuo governo. Sai che devi usare molta cautela con lui, giacché le sue truppe sono di gran lunga più numerose di quelle di

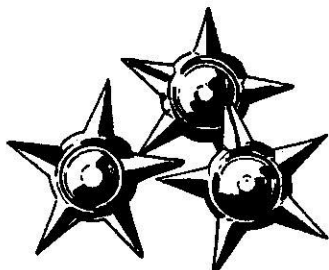
Gwyneth, e Antocidas ha anche lui i suoi problemi a controllare le numerose diserzioni dei suoi mercenari, in fuga perché le riserve d'oro delle loro paghe si sono notevolmente ridotte. Decidi di viaggiare da solo e in incognito. Vai al **53**.

**104**

Vai al paragrafo **402** se vuoi controllare lo schieramento dei due eserciti e consulta la cartina del paragrafo **342** per seguire gli spostamenti.

Gli squilli delle trombe e gli ordini giungono alle tue orecchie trasportati dalla brezza mattutina. La cavalleria di Honoric, seguita dalla Legione della Spada di Doom e dalla Legione degli Angeli della Morte, attraversa il ruscello al guado, ma alcuni destrieri scartano e rompono la formazione. Raggiunta l'altra sponda, il nemico cerca di riorganizzarsi. Davanti ai tuoi cavalieri, oltre il ruscello, vedi un'enorme radura dove il nemico attende immobile. Doré le Jeune rimane fermo in sella alla testa dei tuoi uomini, mentre il corpo scelto dei segnalatori sta aspettando i tuoi ordini per comunicarli con le bandiere. Ai margini del bosco di Woodnugget un Elfo è in attesa di ricevere le segnalazioni da comunicare a Gliftel.

Ordini a Doré le Jeune di condurre la cavalleria all'attacco contro i soldati di Doomover, seguito dalle truppe della Città di Spires e fiancheggiato dal fuoco degli Elfi, nascosti nel bosco (vai al **344**)? Ordini agli uomini di Fiendil, schierati fra la Fattoria di Hartwig Fell e il bosco di Woodnugget, di attaccare e tenere impegnata la cavalleria di Doomover, sfruttando la confu-

sione creata dagli animali imbizzarriti (vai al **354**)? Oppure non ordini nessuna carica ma chiedi agli Elfi di colpire chiunque cerchi di attaccare le truppe di Fiendil, che si trovano fra la Fattoria di Hartwig Fell e il bosco di Woodnugget (vai al **364**)?

**105**

Hai appena afferrato un sasso, quando uno dei tre Elfi formula un incantesimo di Trasformazione, e subito la pietra che stringi fra le dita si trasforma in una sostanza morbida di consistenza gelatinosa. Ti chini per raccogliere un altro sasso, ma l'incantesimo funziona di nuovo. Ti rendi conto che ormai è troppo tardi per fuggire: uno dei ragni ti ha morso alla caviglia destra. Un violento bruciore ti si diffonde lungo la gamba, mentre il veleno paralizza ogni parte del tuo corpo. La morte è istantanea. Honoric e il suo esercito, ora, potranno conquistare Irsmuncast senza difficoltà.

**106**

Durante l'attraversamento del ruscello, la cavalleria di Honoric comincia a smembrarsi, ma si raggruppa immediatamente e riparte alla carica, seguita dalle Reclute, che si dirigono verso le tue truppe stanziate tra la fattoria e la Collina di Colwyn. Gli arcieri della Legione della Spada di Doom, la famigerata Pioggia della Morte, scoccano le loro temibili frecce contro le truppe che si trovano tra la fattoria e Greenridge prima di ritirarsi, mentre il resto della Legione attacca con una forza inaudita il fianco sinistro del tuo esercito. La battaglia è cruenta e molti, tuoi uomini cadono sotto i fendenti delle spade nemiche. A poco a poco gli avversari prendono terreno. Solo le truppe messe a difesa della fattoria riescono a resistere. Con un agghiacciante grido di guerra, la cavalleria di Honoric si lancia contro le Guerriere di Dama, ma le coraggiose soldatesse ricacciano i nemici. Vengono attaccate una seconda volta da quattromila Reclute, eppure, con incredibile forza e determinazione, riescono nuovamente a resistere.
All'improvviso un messaggero ti porta la notizia che i Monaci della Mantide Scarlatta stanno cercando di aprire un varco nei pressi del bosco di Wickerwood, anche se finora gli Elfi sono stati in grado di ricacciarli.
Ordini agli uomini che presidiano l'Antica Fattoria e alla cavalleria che si trova sulla Collina di Colwyn di attaccare le Reclute (vai al **126**), oppure ordini ai mercenari di Antocidas di correre in aiuto del fianco sinistro del tuo esercito che si trova in difficoltà (vai al **116**)?

**107**

Solo due arcieri riescono a scoccare i loro dardi mentre voli sopra le loro teste con l'agilità di un felino. Se

possiedi la capacità di Intercettare Proiettili, vai all'**87**. Altrimenti, una freccia ti colpisce ferendoti gravemente e facendoti perdere 5 punti di Resistenza. Ti rialzi in piedi barcollando e, anche se la ferita ti ha indebolito, riesci a metterti in salvo grazie alla coltre di fumo che incombe sul Palazzo. Vai al **73**.

**108**

Proprio quando raggiungi il bosco di Crossway, la cavalleria di Serakub arriva al guado in tempo per dare man forte alle truppe in difficoltà. Con una carica coraggiosa e violenta riesce a ricacciare i nemici oltre il ruscello. Non appena la cavalleria si allontana da Bridgebeam, le Reclute di Doomover cercano di sfondare le truppe che difendono il ponte. Le soldatesse di Dama rispondono all'attacco con determinazione, e le loro spade decimano gli avversari. Le Reclute cercano di fuggire in preda al panico, ma alle loro spalle le guerriere di Horngroth le obbligano ad avanzare, minacciandole con le loro temibili spade. I tuoi alleati combattono valorosamente, ma stanno subendo molte perdite.
Alla tua destra, la Legione della Spada di Doom si lancia all'attacco, ma viene respinta da una pioggia di frecce mortali provenienti dal bosco di Woodnugget. Colta alla sprovvista, la Legione è costretta a mettersi in salvo nella fattoria, dove la difesa sarà più facile. Nonostante la cruenta battaglia, la Legione non riesce ad avanzare di molto. I Portatori del Caos assieme alla cavalleria di Vasch-Ro cercano di aggirare la Fattoria di Hartwig Fell nel tentativo di attaccare la retroguardia della cavalleria indebolita di Gwyneth.
Doré le Jeune afferma che le cavallerie di Irsmuncast e di Aveneg non hanno altra scelta che cercare di intercettare le truppe avversarie e ti chiede di condurre tu stesso la carica. Hengist si avvicina con aria preoccupata. "Signore, le vostre truppe non possono correre il rischio di perdere il loro capo". Ordini a Doré le Jeune di condurre la carica (vai al **138**), oppure decidi di farlo tu stesso (vai al **128**)?

**109**

Non appena la tua mente focalizza l'immagine, ti trasformi in un grifone: hai appena bevuto una pozione che ha il potere di trasformare il corpo di chi la ingerisce, e ora sei un enorme cavallo con una testa d'aquila e grandi ali possenti, l'animale simbolo della tua nobile casata. Durante la metamorfosi, lo Scettro che impugnavi cade in un'aiuola non molto lontana. Con possenti colpi d'ala, ti levi in volo sopra le teste dei tuoi uomini e ti dirigi verso Shadazar, sempre in piedi sul Torrione con le mani alzate verso il cielo. Mano a mano che ti avvicini, senti uscire dalla sua bocca parole incomprensibili. Poi l'Elfo donna getta via il suo mantello. Vai all'**83**.

**110**

Proprio nell'attimo in cui il Vecchio ti colpisce, la potente energia magica della mazza ti paralizza. Gioca i dadi per la Fortuna, ma ricorda di sottrarre 2 dal

numero ottenuto. Se la Fortuna ti sorride, vai al **120**. Se invece la Fortuna ti volta le spalle, vai al **130**.

### 111

All'interno della cavità, vicino a una fiala frantumata, scopri un borsello di pelle, all'interno del quale si trova un'antichissima pergamena. Sotto l'emblema del grifone vedi una scritta color cremisi tracciata in un corsivo ornatissimo. "Scettro dell'Amicizia. Chiunque lo impugni secondo diritto verrà riconosciuto come capo benevolo e giusto da tutti coloro che non sono suoi nemici. Essi lo seguiranno fino ai confini del mondo di Orb o anche fino alla Valle della Morte se la sua causa sarà giusta e meritevole secondo i nobili precetti delle Leggi Divine. Tutto ciò che dovrà fare sarà impugnare lo Scettro e usare i suoi poteri". In calce allo scritto vedi la firma di Nebr'Volent dal Volto Senza Occhi. Forse questo Nebr'Volent era un mago di corte che forgiò lo Scettro per il Signore della città. Vieni distolto dai tuoi pensieri dal concitato vociare degli Orchi: quelle bestiacce stanno tentando di aprire il portale della Sala del Trono. Dopo un breve attimo di silenzio, il portale si spalanca con fragore assordante e un Troll delle Caverne si fa avanti con passo minaccioso: la creatura è alta più di tre metri, e le sue ampie spalle passano con difficoltà oltre la porta. L'orribile creatura è pronta ad attaccarti. Decidi di attaccare impiegando la Frusta di Kwon, se il Gran Maestro Togowa della Montagna Gwalodrun te lo ha insegnato (vai al **357**), il Calcio della Tigre che Salta

(vai al **347**), il Pugno di Ferro (vai al **337**), oppure l'Atterramento a Mulinello (vai al **327**)?

**112**

All'improvviso la sentinella si gira, e il tuo piede sfiora la sua guancia: non appena ti riconosce, essa fugge in preda al panico. "Allarme! Un Ninja è entrato nell'accampamento!" grida. Senti un rumore di passi concitati e di urla allarmate. Decidi di rinunciare alla tua missione (vai al **62**), oppure ti precipiti verso il centro dell'accampamento nella speranza di raccogliere preziose informazioni sull'assetto dell'esercito nemico (vai al **72**)?

**113**

Il dragone-avvoltoio atterra sulla sommità del Torrione e riacquista le sembianze di Shadazar. Indugiando solamente a riavvolgersi nell'ampio mantello, l'Elfo Oscuro cerca di completare la formula dell'Invocazione dell'Ira Celeste. Ti accorgi che i Troll stanno assalendo il tuo esercito. Decidi di attaccarli (vai al **363**), oppure preferisci tentare di entrare furtivamente nel Palazzo (vai al **371**)?

**114**

Vai al paragrafo **412** se vuoi controllare lo schieramento dei due eserciti.
Dalla postazione dell'esercito nemico senti venire dei gridi di guerra e squilli di tromba; le truppe che si trovano al guado partono all'attacco per tenere impegnati i soldati di Fiendil, ma la Legione della Morte non si muove. Mentre attraversano il ruscello, i cavalieri perdono il controllo delle loro montature e la formazione minaccia di sciogliersi. Intanto i soldati di Fiendil riescono a resistere, mentre sulla sinistra le Reclute cercano inutilmente di avanzare, ricacciate dall'ardore delle sacerdotesse di Dama. Sul lato destro dello schieramento la battaglia infuria. I duemila arcieri, la famigerata Pioggia della Morte, si precipitano verso il bosco e scoccano le loro frecce uccidendo molti soldati. Le sacerdotesse di Avatar cominciano a curare i feriti, ma la Legione nemica, forte di cinquemila uomini, avanza inesorabile. L'Elfo ai margini del bosco ti segnala la richiesta di ulteriori ordini; dopo qualche secondo comandi ai segnalatori di passare a Gliftel l'ordine di aprire il fuoco sulla Legione della Spada di Doom, non appena essa sferra l'attacco. Vai al **134**.

**115**

Riesci a colpire l'insetto, che rimane schiacciato contro la corteccia dell'albero; poi salti giù e ti prepari ad affrontare gli Elfi, ma con tua enorme sorpresa vedi che i tre stanno rimontando frettolosamente in groppa alle cornacchie; un attimo dopo i tre volatili si levano

in volo e si dileguano all'orizzonte, oltre la coltre di nere nubi. Vai al **185**.

**116**

Ti avvicini ad Antocidas e gli ordini di rinforzare il fianco sinistro, ma il mercenario ti guarda e sorride con aria sorniona. "Signore, sono disposto a farlo se io e i miei uomini verremo ricompensati adeguatamente al nostro ritorno a Irsmuncast". Lo guardi esterrefatto e imprechi a denti stretti. Rifiuti il vile ricatto del mercenario (vai al **136**), oppure controlli la tua ira e accetti (vai al **146**)?

**117**

Non appena la tua mente focalizza l'immagine, ti trasformi in un grande toro dalle lunghe corna appuntite: hai appena bevuto una pozione che ha il potere di trasformare il corpo di chi la ingerisce. Sollevando dense nuvole di polvere, carichi contro i cancelli del Palazzo. I cinque Troll delle Caverne cercano di fermarti, ma, grazie alla violenza del tuo attacco, riesci a incornare e atterrare una delle creature. Proprio in quel momento un fascio di luce azzurra crepitante colpisce il suolo a poca distanza da te: i Troll di Shadazar sono incolumi, mentre molti mercenari e vergini dello Scudo giacciono a terra privi di vita. Sei rimasto ustionato, ma grazie alla metamorfosi che hai subito e alla spessa pelle di toro, non hai subito ferite gravi. Perdi comunque 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, lo shock ti fa tornare uomo. Approfittando della confusione generale, recuperi lo Scettro, che durante la tua trasformazione era caduto in un'aiuola, e cerchi di entrare furtivamente nel Palazzo. Vai al **97**.

**118**

Raggiungi velocemente il bosco di Crossway e vedi che la tua cavalleria riesce a portare aiuto alle forze schierate presso il guado. Purtroppo, proprio in quel momento la Legione della Spada di Doom si scaglia con una forza inaudita contro la fattoria. I Portatori del Caos e la cavalleria di Vasch-Ro della Città di Spires, una forza composta da oltre novecento uomini, aggirano la fattoria e si dirigono all'attacco contro il bosco di Crossway. Il tuo quartier generale non è difeso, e, quando la cavalleria di Serakub riesce ad arrivare in tuo aiuto, ormai è troppo tardi. Doré le Jeune e Glaivas vengono travolti e uccisi dalle forze avversarie, mentre tu vieni barbaramente ucciso nell'ultimo e inutile tentativo di opporti alle forze del male.

**119**

"Il tuo destino non mi è ancora chiaro, Vendicatore, eppure sento che il giorno della tua morte si sta avvicinando. Non posso fare nulla per te. La pietà non è una ragione valida per mettere a repentaglio la propria città. Non sai quanto mi dispiaccia non poterti aiutare, ma la tua impresa è senza speranza, e le tue suppliche non troveranno ascolto nella mia corte." Dom il Presciente si alza lentamente dal trono ed esce dalla sala mentre il paggio ti invita ad andartene e a lasciare immediatamente la città. Seppur indignato dal rifiuto del sovrano, sei costretto a ritornare da solo a Irsmun-

cast per ultimare i preparativi prima del terribile scontro con il nemico. Vai al **99**.

**120**

Riesci a neutralizzare l'energia magica che minaccia di paralizzarti: il Vecchio grida infuriato. Cerchi di attaccarlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **60**), decidi di colpirlo con lo Scettro (vai al **70**), oppure di travolgerlo sotto gli zoccoli del tuo cavallo (vai all'**80**)?

**121**

La cena viene servita, e ancora una volta, per amore delle tradizioni, ti rassegni a rispettare la consuetudine di corte che vuole che sia tu ad invitare a cena qualche decina di ospiti. Fidelio avverte la tensione che aleggia nell'aria e comincia a cantare la ballata dell'Onesto Calderaio, la storia di un uomo probo che trionfa sulle avversità grazie ai ferrei principi morali che governano la sua vita; il menestrello continua a rallegrare la serata suonando pezzi straordinari che catturano l'attenzione di tutti i presenti; nemmeno tu avevi mai avuto occasione di apprezzare la bravura dei bardi dell'Isola della Dea Magica. Dopo una breve pausa, Fidelio intona la ballata del Globo dei Re: essa narra la storia di una gemma verde che uno degli antichi re di Serakub si mise al posto di un occhio per essere in grado di vedere creature invisibili; alla fine, però, lo sfortunato monarca venne ucciso nel sonno da alcuni ladri che, non conoscendo l'identità della vittima, vollero rubargli la preziosa gemma. Suonata l'ultima nota, con un inchino Fidelio ti dedica quella strana ballata. Fra gli applausi entusiastici dei commensali, inviti il menestrello ad avvicinarsi alla tavola reale. Fidelio si siede al tuo fianco e ti riporta tutte le notizie che è riuscito a raccogliere nel corso del suo lungo vagabondare. "Honoric vuole vendicarsi di voi, mio signore, per quanto è avvenuto nel Torrione di Quench-heart, quando avete trionfato sul Mago della Morte e su Yaemon, Maresciallo dell'Ordine della Mantide Scarlatta. Honoric non ha dimenticato l'umiliazione subita e si sta preparando ad attaccare questa bellissima città il primo giorno di Grimweird, il giorno sacro a Vasch-Ro, dio della guerra. Avete poco tempo per prepararvi." Il menestrello ti racconta anche delle aspre discussioni che dividono gli animi alla corte di Dom il Presciente, re della Città di Spires, antica nemica di Doomover. Alcuni tra gli Strumenti della Fortuna, gli eroi prescelti della dea, desiderano muovere guerra contro Honoric, ma Dom teme che le Forze di Morte di Mortavalon possano unirsi a quelle di Honoric. Ringrazi Fidelio per il suo prezioso aiuto e ordini la convocazione del consiglio di guerra alle prime luci del giorno. Vai al **141**.

## 122

Senza essere visto passi accanto a numerosi falò, attorno ai quali siedono soldati provenienti da diverse città. Il morale delle truppe è molto alto. All'improvviso la tua attenzione viene attratta da un suono di voci concitate non molto lontane: è scoppiata una rissa fra una donna guerriero della Città di Horngroth, seguace della Dea Fell-Kyrinla, Colei che Odia l'Umanità, e un soldato della Legione della Spada di Doom, proveniente dalla Città di Doomover. Un ufficiale cerca di dividere i due per evitare un inutile spargimento di sangue. Noti che fra le varie fazioni esistono ancora antiche rivalità. Vai al **132**.

## 123

Il Globo di smeraldo sembra luccicare minacciosamente mentre lo levi verso il tuo occhio sinistro: la sfera verde entra nella cavità senza difficoltà, e subito i muscoli e la carne l'avvolgono saldandola alla tua testa. Decidi di strappare il Globo prima che sia troppo tardi (vai al **71**), oppure lasci che lo smeraldo prenda il posto del tuo occhio perduto in battaglia (vai al **353**)?

## 124

"Sentiamo le notizie che ci portano i nostri Ranger" prende la parola Gwyneth indicando Glaivas. "Questo è quanto siamo riusciti a scoprire sulle forze di Honoric" ribatte Glaivas, porgendoti un foglio.

ESERCITO DI HONORIC

| Legione della Spada di Doom | 5.000 | soldati |
|---|---|---|
| | 2.000 | arcieri - La Pioggia di Doom |
| | 500 | cavalieri - I Portatori del Caos |
| Legione di Aveneg | 1.000 | soldati |
| Legione della Città di Spires | 1.000 | soldati |
| Soldatesse di Horngroth | 1.000 | soldatesse |
| | 500 | amazzoni |
| Soldati di Mortavalon | 1.000 | Lancieri di Moraine |
| | 1.500 | Soldati della Morte, Legione dell'Angelo della Morte |
| | 500 | Lancieri della Morte, Ali della Morte |
| Monaci della Mantide Scarlatta | 200 | |
| Reclute di Doomover | 4.000 | |
| TOTALE | 18.200 | |

"Noi disponiamo, invece, di circa 10.000 uomini. Le forze nemiche sono nettamente superiori a noi, e la Legione della Spada di Doom è conosciuta per la sua abilità in tutto il Manmarch" aggiunge Glaivas sedendosi. Vai al **382**.

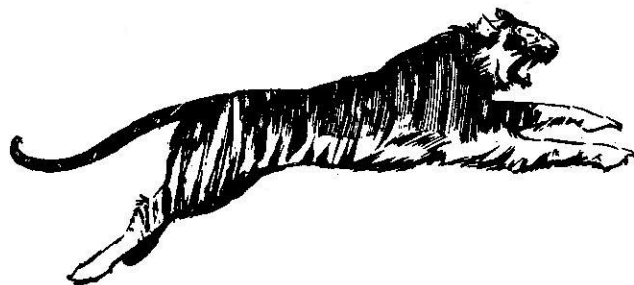
**125**

Non appena la tua mente ha focalizzato l'immagine, tu ti trasformi in una lumaca: hai ingerito una pozione che ha il potere di trasformare il corpo di colui che la beve. Ora sei un animaletto grande non più di due centimetri; il pesante Scettro che impugnavi ricade su di te con un tonfo sordo, e...

**126**

I tuoi ordini portano buoni frutti. Le Reclute sono obbligate a ritirarsi e a subire ingenti perdite, ma purtroppo la Legione della Spada di Doom è riuscita a travolgere la difesa della fattoria e ad annientare il fianco sinistro del tuo esercito. La cavalleria di Honoric si è riorganizzata ed è pronta a sferrare l'attacco decisivo. Le forze avversarie riescono ad accerchiare i tuoi uomini e a sterminarli. In preda alla disperazione ti lanci nella mischia, nel disperato e inutile tentativo di contrastare l'avanzata delle forze nemiche, ma vieni assalito e barbaramente ucciso da un drappello di Portatori del Caos.

**127**

Non appena pronunci il nome di Honoric e della Legione della Spada di Doom, un brusio preoccupato si leva fra i seguaci di Dama. All'improvviso ti ricordi di avere letto nel Libro degli Dei la descrizione del saggio Vertégal della battaglia di Dama, Vergine dello Scudo degli Dei, contro Vasch-Ro, dio del Combattimento Mortale, Colui che Semina per il Mietitore. Rinfrancato dallo stupore che sei riuscito a suscitare nei tuoi ascoltatori, prosegui sostenendo che sai di essere nato per una missione importante: quella di contenere l'espansione dei seguaci di Vasch-Ro all'interno del Manmarch (vai al **167**), oppure quella di assicurarti che i seguaci di Nemesis nella tua città non riducano in schiavitù il tuo popolo (vai al **207**)?

**128**

In sella al tuo destriero bianco ti metti alla testa della cavalleria, con Doré le Jeune e i suoi Paladini al tuo fianco. "Per Irsmuncast e per la libertà!" gridi, brandendo lo Scettro. "Per Rocheval!" grida a sua volta Doré le Jeune. Se prima della battaglia hai combattuto in duello con Honoric, vai al **158**. Se invece hai rifiutato la sfida, vai al **148**.

**129**

Grazie allo Shin-Ren, capisci che non puoi assolutamente fidarti di Peisistratus e Herris Alchmeonid. Sei convinto che si rifiuteranno di aiutarti quando scopriranno che le terre che hai offerto loro come ricompensa si trovano a ridosso del Rift. Ogg Mano Rossa ha

un aspetto troppo pericoloso. Decidi all'ultimo momento di chiedere aiuto a Serakub, anche se sai che dovrai correre per riuscire ad arrivare in tempo. Vai al **235**.

### 130

Al contatto con l'arma magica senti che una forza di origine magica ha risucchiato ogni energia dal tuo corpo. Perdi 1 punto di Energia Interiore. Se non hai più nessun punto di Energia Interiore, vai al **334**. Se invece te n'è rimasto ancora qualcuno, puoi attaccare il Vecchio con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **60**), con un colpo di Scettro (vai al **70**), oppure spronando il cavallo per travolgerlo (all'**80**).

### 131

Il consiglio di guerra è composto da Antocidas il Guercio, capo dei mercenari che hanno lottato al tuo fianco contro Shadazar, e dagli altri capi dei vari templi di Irsmuncast: Solstice del Tempio del Tempo, Hengist del Tempio di Kwon, Gwyneth del Tempio di Dama, Greystaff del Tempio di Avatar, e un uomo che non hai mai incontrato prima d'ora: Lackland, il successore dell'Alto Stewart del Tempio di Nemesis e capo dell'esercito dell'Usurpatore. Gwyneth prende la parola parlando dell'incombente minaccia rappresentata da Honoric e passando in rassegna le truppe attive con le quali dovrai ancora una volta cercare di salvare la città. L'Alta Sacerdotessa è a capo di un esercito forte di milleottocento soldatesse armate di spada sotto le insegne di Dama, le vergini dello Scudo, ottocento delle quali sono soldatesse a cavallo. L'Alto Sacerdote e Generale Lackland comanda tremilacinquecento soldati, fra uomini e Orchi, i resti dell'esercito dell'Usurpatore che hanno disertato le forze di Shadazar quando la maga ha attaccato la città. Sono tutti fanti, un esercito meno potente delle truppe scelte di Gwyneth. Il Demagogo comanda invece una milizia di contadini reclutati frettolosamente, sudditi fedeli e agguerriti, ma privi di disciplina e armi, che non riusciranno a sopportare i rigori della battaglia. Se hai letto la quarta delle avventure della serie 'Ninja', *Signore Supremo!*, e sei stato protetto dalle guardie del corpo Samurai di Onikaba, vai al **201**. Altrimenti, vai al **221**.

### 132

Ti ritrovi accanto ad alcuni soldati che stanno parlando dell'entità dell'esercito alleato: riconosci in loro i soldati di Honoric, i temibili guerrieri scelti della Legione della Spada di Doom; si considerano i migliori soldati di tutto il Manmarch, e sai che molto probabilmente hanno ragione. Stanno dicendo che le donne di Horngroth sono forti guerriere, ma non sono affatto affidabili. Segui con attenzione la loro conversazione. A loro avviso, le legioni di Aveneg e della Città di Spires non sono all'altezza delle loro capacità, mentre l'inadeguatezza delle reclute di Doomover, quattromila uomini, suscita le risate di tutti; evidentemente non si preoccupano di nascondere antichi rancori verso la milizia della loro stessa città.

Stai valutando con particolare attenzione le informazioni che sei riuscito a carpire, quando un ufficiale della Legione di Doom ti rivolge la parola. "Ehi, tu!" urla con voce imperiosa. "Cosa ci fa un legionario di Aveneg nell'accampamento della Legione della Spada di Doom? Sai che quelli come te non possono venire qui!" I soldati si voltano e ti guardano incuriositi. Devi escogitare qualcosa per giustificare la tua presenza.

"Mi dispiace, signore. Mi sono perso mentre cercavo di raggiungere il quartier generale. Abbiamo bisogno di altre razioni di carne sotto sale." Vai al **142**.

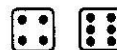
"Porto un messaggio del comandante della Legione di Aveneg per Honoric, signore!" Vai al **152**.

"Sto cercando un sacerdote di Vasch-Ro per officiare una cerimonia religiosa per la mia Legione di Aveneg, prima della battaglia." Vai al **162**.

**133**

L'annuncio della tua imminente partenza per la Città di Spires getta la città nel panico, ma tu cerchi di tranquillizzare gli animi: parti alla ricerca - spieghi ai tuoi sudditi preoccupati - di un potente alleato con cui sconfiggere il nemico, affinché la pace possa regnare a lungo sulla tua terra. Imponi la legge marziale e affidi il governo della città a Gwyneth, la Signora della Forza, alla quale raccomandi di tenere d'occhio Lackland, senza però esasperare gli animi dei seguaci di Nemesis. Prima di partire, dici a Lackland che il tuo desiderio è di combattere per tutti i cittadini indistintamente, e che quindi i seguaci di Nemesis non saranno vittime di discriminazioni sotto il tuo governo. Sai che devi usare molta cautela con lui, giacché le sue truppe sono di gran lunga più numerose di quelle di Gwyneth, e Antocidas ha anche lui i suoi problemi a controllare le numerose diserzioni dei suoi mercenari, in fuga perché le riserve d'oro delle loro paghe si sono notevolmente ridotte. Decidi di viaggiare da solo e in incognito. Vai al **163**.

**134**

Gli arcieri indietreggiano all'improvviso mentre la Legione si lancia alla carica assieme al resto della cavalleria nemica. Gli Elfi attaccano lo schieramento laterale della Legione con una pioggia di frecce, causando morte e scompiglio, mentre i soldati che sono riusciti ad attraversare il guado hanno perso il controllo dei loro animali. Grazie a questo momento di disorientamento tra le forze avversarie, il tuo esercito non è stato travolto dalla portentosa carica nemica. Da entrambe le parti i maghi e i sacerdoti lanciano potenti incantesimi; inoltre sai che gli uomini di Honoric possiedono spade magiche. Le tue truppe stanno vacillando, ad eccezione dei soldati che si trovano vicino al bosco, dove le frecce degli Elfi riescono a tenere

lontano il nemico. Se sei riuscito a scoprire il contenuto di tre casse di legno nell'accampamento di Honoric e lo hai rivelato al Mago Bianco, vai al **144**. Altrimenti, vai al **154**.

### 135

Non riesci a scoprire nulla di interessante. Senti il vociare degli Orchi provenire dalle scale. Ti precipiti per affrontarli in battaglia (vai al **233**), oppure, se sei un abile Arrampicatore, scendi nei giardini sottostanti lungo la parete esterna del Palazzo (vai al **247**)?

### 136

Antocidas ti guarda e si allontana con i suoi mercenari dal campo di battaglia. Ormai la Legione della Spada di Doom è riuscita a travolgere la difesa della fattoria e ad annientare il fianco sinistro del tuo esercito. La cavalleria di Honoric si è riorganizzata ed è pronta a sferrare l'attacco decisivo. Le forze avversarie riescono ad accerchiare i tuoi uomini e a sterminarli. In preda alla disperazione ti lanci nella mischia, nel disperato e inutile tentativo di contrastare l'avanzata delle forze nemiche, ma vieni assalito e barbaramente ucciso da un drappello di Portatori del Caos.

### 137

Giri su te stesso e tendi i muscoli, ma un dolore lancinante ti esplode nella testa, lo stesso sperimentato, qualche attimo prima dal povero Siniscalco. Cerchi disperatamente di salvarti, mentre ti sembra che una morsa d'acciaio ti serri il cervello e il sangue comincia a batterti con violenza nelle tempie: perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti giri per affrontare il tuo nemico invisibile. Vai al **149**.

### 138

Doré le Jeune e i suoi Paladini si allontanano al galoppo e in un baleno conducono la cavalleria all'attacco. Appena le due forze si scontrano, vedi che i Portatori del Caos levano le temibili spade e per la prima volta noti che molte di quelle armi risplendono di un minaccioso bagliore nero: è evidente che esse sono dotate di poteri magici simili a quelli di Sorcerak, la spada magica di Honoric. La paura serpeggia fra le truppe, ma il fragore dello scontro è terribile. La cavalleria di Aveneg cerca di opporsi con forza alle truppe avversarie, ma i tuoi uomini cadono sotto le spietate lame dei cavalieri nemici. I soldati di Aveneg rompono le fila e si lanciano in fuga, mentre la cavalleria di Gwyneth cerca disperatamente di ricacciare i nemici. La carica dei Portatori del Caos annienta la retroguardia della fanteria di Gwyneth: attaccato da entrambi i lati, il suo esercito viene decimato in pochi minuti e la Signora della Forza cade valorosamente sotto le spade nemiche. La battaglia ormai è perduta. La Legione della Spada di Doom prende il sopravvento, e il tuo esercito batte in ritirata. In preda alla disperazione, raggiungi i tuoi uomini nella vana speranza di riunirli e ricacciare le forze del male, ma vieni accerchiato e ucciso barbaramente da un drappello di Guerriere di Horngroth.

## 139

"Molto bene, Vendicatore. Malgrado il rischio di portare la mia gente ad uno scontro con i miei due più pericolosi vicini, voglio allearmi con te. Ti concederò quattro dei più potenti Strumenti della Fortuna: Happening il Mago, Kelmic il Guerriero, Toller, suo fratello gemello, Hoiteckh il Sacerdote. Essi guideranno la cavalleria del Wheel, formata da cinquecento cavalieri e quattromila fanti fra i migliori di tutto il Manmarch. Inoltre, invierò alcuni messaggeri presso la corte di Whimsical il Teocrate per invitarlo a mandare in tuo aiuto le sue truppe da Fiendil. Mi deve un favore, e sono sicuro che non mi rifiuterà il suo appoggio. Ti assicuro che non sarà inferiore al mio!" Ti rimetti in viaggio alla volta di Irsmuncast con il cuore pieno di gioia e di rinnovata speranza. Vai al **369**.

## 140

Hengist e i suoi uomini ti proteggono cercando di respingere gli attacchi dei Monaci. Questi uomini valorosi, i più grandi esperti di arti marziali di tutta Irsmuncast, riescono a resistere fino all'arrivo della cavalleria. I Monaci sono in netta minoranza e vengono costretti alla ritirata a costo di numerose perdite. Sul lato sinistro dello schieramento, le Legioni di Doomover e degli Angeli della Morte continuano a combattere nel tentativo di conquistare la fattoria. Tutte le tue truppe sono confluite in quel punto per ingaggiare un combattimento senza esclusione di colpi. Le truppe della Città di Spires stanno difendendo il ruscello con valore, ma lentamente sono costrette a indietreggiare.
Se durante la notte sei riuscito a infiltrarti nell'accampamento di Honoric e hai scoperto il contenuto di tre grandi casse di legno, vai al **260**. Se invece non sai cosa esse contengano, vai al **270**.

## 141

Quando ti ritiri nelle stanze reali, le parole della ballata del Globo dei Re che Fidelio ha cantato per te echeggiano nella tua mente. È molto strano che tu, il Vendicatore, abbia perso un occhio in battaglia e che ancora tu sia in possesso di una gemma verde, simile a quella descritta nella ballata. Prendi il Globo e lo osservi con attenzione. È grande esattamente come la cavità del tuo occhio. Lo infili nella cavità per vedere se succede qualcosa (vai al **151**), oppure lo rimetti in tasca e aspetti finché non avrai raccolto altre notizie su quella misteriosa gemma (vai al **131**)?

## 142

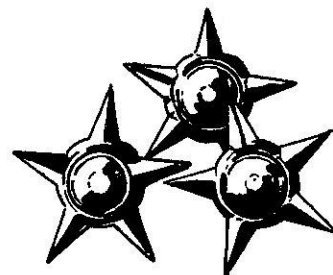
"Sei fuori strada, soldato! I magazzini si trovano vicino alla tenda di Honoric, laggiù." Con una mano egli ti indica una tenda alla sua sinistra. Dopo averlo rin-

graziato ti metti in cammino e ben presto ti ritrovi in un'ampia radura, al centro della quale vedi un'enorme tenda rossa decorata con i simboli di Vasch-Ro: la tenda di Honoric. Proprio in quel momento ti accorgi che una figura, stranamente indeterminata e avvolta in un mantello grigio, si sta avvicinando al padiglione: avverti uno strano pizzicore all'occhio sinistro, come se lo smeraldo pulsasse di vita propria. Ti togli rapidamente la benda e osservi l'essere: è sicuramente un'entità soprannaturale, ma non puoi perdere altro tempo per cercare di capire chi o che cosa sia. È molto rischioso rimanere fermo allo scoperto, a pochi passi dalla tenda di Honoric. Vai al **172**.

### 143

Sali velocemente sul ramo più alto dell'albero e, dopo avere strappato la manica del tuo costume di Ninja, estrai la sottile striscia di ferro in essa contenuta. Il ragno sale velocissimo lungo il tronco e poi all'improvviso salta verso la tua mano. Gioca i dadi per l'attacco. Se il risultato è 8 o più, vai al **115**. Se invece è 7 o meno, vai al **175**.

### 144

"È giunto il mio momento, signore" dice il mago infine con estrema calma. L'uomo si concentra, mormora alcune parole incomprensibili, dopo alcuni istanti si solleva da terra fra lo stupore di quanti si trovano a Greenridge e vola verso il bosco di Wickerwood. D'un tratto ti accorgi inorridito che i Monaci della Mantide Scarlatta stanno uscendo dal bosco di Wickerwood e stanno per attaccare lo schieramento laterale del tuo esercito. L'assalto è devastante, soprattutto grazie all'azione delle Ali della Morte e alla cavalleria di Horngroth, e un gruppo di cinquecento dei tuoi comincia a ritirarsi. Sai che se il nemico riuscirà ad aprire una breccia nel tuo schieramento, anche per il resto dell'esercito sarà la disfatta. Vedi che i duemila arcieri avversari stanno muovendo verso il bosco di Woodnugget per cercare di allontanare gli Elfi di Gliftel. Mobiliti gli uomini di riserva e comandi alla cavalleria della Città di Spires e ai Ranger di Glaivas di arginare la falla (vai al **164**), oppure ordini alla prima linea di indietreggiare verso la Fattoria di Hartwig Fell (vai al **174**)?

### 145

Ti giri di scatto, ma Shadazar allunga il collo e riesce ad afferrarti una zampa posteriore. Stai cadendo verso terra, ancora una volta impegnato in un feroce combattimento. Vai al **41**.

### 146

Antocidas si gira verso i mercenari impartendo l'ordine con voce imperiosa e parte al galoppo per correre

in aiuto del fianco sinistro: i mercenari arrivano appena in tempo per arginare l'attacco nemico, mentre la battaglia continua a infuriare. La cavalleria di Honoric tenta un altro disperato assalto, e le Guerriere sul fianco destro cominciano a indietreggiare sotto l'impeto dell'avversario. Con la coda dell'occhio vedi sulla tua sinistra Glaivas avvicinarsi al trotto, seguito da una decina di esploratori superstiti: è riuscito a difendere il ponte finché ha potuto, ma ora tremila guerrieri si stanno per riversare sul tuo esercito come un fiume in piena. Devi prendere una decisione subito, se non vuoi soccombere! Ordini alle cavallerie di Irsmuncast e di Dama della Città di Serakub, assieme ai quattrocento uomini stanziati all'Antica Fattoria, di attaccare le Reclute di Doomover e la loro cavalleria (vai al **156**), oppure monti in sella e conduci personalmente la carica contro le Reclute (vai al **166**)?

## 147

Cominci il tuo discorso descrivendo la posizione difficile in cui ti trovi in qualità di Signore di Irsmuncast, non nascondendo le tue speranze ed aspirazioni. Mentre parli lo Scettro infonde alla tua voce un forte potere di persuasione. Osservi i tuoi ascoltatori e ti rendi conto di avere attirato su di te l'attenzione di tutta la Bulè, anche se i seguaci di Nemesis e Nullaq, la Regina Ragno, ti guardano con malcelata irritazione. Forse qualche Consigliere ha percepito il tuo uso della magia. Alla fine del discorso ti siedi fra gli applausi. Vai al **217**.

## 148

Conduci l'esercito all'attacco. Non appena le due forze si scontrano, vedi per la prima volta che le spade dei Portatori del Caos risplendono di una minacciosa luce nera: è evidente che esse sono dotate di poteri magici simili a quelli di Sorcerak, la spada magica di Honoric. La paura serpeggia fra le truppe, ma il fragore dello scontro è terribile. La cavalleria di Aveneg cerca di opporsi con forza alle truppe avversarie, ma i tuoi uomini cadono sotto le spietate lame dei cavalieri nemici. I soldati di Aveneg rompono le fila e si lanciano in fuga, mentre la cavalleria di Gwyneth cerca disperatamente di ricacciare i nemici. La carica dei Portatori del Caos annienta la retroguardia della fanteria di Gwyneth: attaccato da entrambi i lati, il suo esercito viene decimato in pochi minuti e la Signora della Forza cade valorosamente sotto le spade nemiche. La battaglia ormai è perduta. La Legione della Spada di Doom prende il sopravvento, e il tuo esercito batte in ritirata. In preda alla disperazione, raggiungi i tuoi uomini nella vana speranza di riunirli e ricacciare le forze del male, ma vieni accerchiato e ucciso barbaramente da un drappello di Guerriere di Horngroth.

## 149

Non vedi altro che un bagliore rosso. Indietreggi di qualche passo, ma all'improvviso ti devi fermare perché ti ritrovi con le spalle contro una parete viscida. Vai al **181**.

## 150

Se i temibili draghi alati hanno aggirato e disperso la tua cavalleria e tu sei riuscito a riunirla, vai al **170**. Se invece il Mago Bianco ce l'ha fatta a eliminare le creature alate prima che esse riuscissero ad attaccare i tuoi uomini, vai al **160**.

## 151

Il Globo di smeraldo sembra luccicare minacciosamente mentre lo levi verso il tuo occhio sinistro: la sfera verde entra nella cavità senza difficoltà, e subito i muscoli e la carne la avvolgono saldandola alla tua testa. Decidi di strappare il Globo prima che sia troppo tardi (vai al **161**), oppure lasci che lo smeraldo prenda il posto del tuo occhio perduto in battaglia (vai al **171**)?

## 152

L'ufficiale ti guarda insospettito. "Ma davvero? E dove sarebbero le insegne del Corpo dei Corrieri? Tu non sei vestito da messaggero. Mostrami le pergamene! Oppure sei una spia?" Con un cenno del capo l'uomo chiama alcuni soldati. Cerchi di fuggire (vai al **202**), oppure decidi di assalire l'ufficiale (vai al **212**)?

## 153

Solstice ti promette di far scorrere il tempo con tale lentezza da farti raggiungere Upanishad in una decina di giorni e da lì farti tornare con un potente esercito, con cui attaccare Doomover dal mare. Ma è un inganno. Il potente incantesimo che il Sacerdote del Tempo lancia su di te accelera i ritmi della realtà e rallenta quelli della tua mente e dei tuoi riflessi, annullando le tue capacità di condottiero e sovrano. Sei perduto, e Irsmuncast assieme a te.
Il travolgente attacco di Honoric e della sua sanguinaria Legione della Spada di Doom non potrà più essere fermato.

## 154

Ti accorgi che i Monaci della Mantide Scarlatta stanno uscendo dal bosco di Wickerwood e stanno per attaccare lo schieramento laterale del tuo esercito. L'assalto è devastante soprattutto grazie all'azione delle Ali della Morte e alla cavalleria di Horngroth, e un gruppo di cinquecento dei tuoi comincia a ritirarsi. Sai che se il nemico riuscirà ad aprire una breccia nel tuo schieramento, anche per il resto dell'esercito sarà la disfat-

ta. Poi noti con orrore che duemila arcieri avversari stanno muovendo verso il bosco di Woodnugget per cercare di allontanare gli Elfi di Gliftel. Mobiliti gli uomini di riserva e ordini alla cavalleria della Città di Spires e ai Ranger di Glaivas di cercare di arginare la falla. Vai al **244**.

## 155

Il Troll brandisce minacciosamente la sua clava chiodata mentre tu avanzi per attaccarlo. Grazie alla tua agilità felina, riesci a evitare un violentissimo fendente e ad afferrare il tuo avversario per il polso. Il Troll è talmente pesante che, nel cadere a terra, ti trascina con sé, immobilizzandoti così sotto il peso del suo corpo. La creatura fa presto ad approfittare del vantaggio, calando su di te la pesante clava chiodata: cerchi disperatamente di liberarti, ma due degli Orchi intenti ad osservare la scena si precipitano in avanti e affondano le loro spade nel tuo petto, uccidendoti all'istante.

## 156

I cavalieri seguono i tuoi ordini, ma cadono in un'imboscata e, dopo un acerrimo combattimento, riescono a raggiungere il fianco destro in difficoltà troppo tardi. I tremila guerrieri nemici irrompono verso Greenridge e circondano gli uomini di Beatan di Serakub, travolgendoli senza pietà. Il destino del tuo esercito ormai è segnato: stenti a rassegnarti alla disfatta, nonostante le truppe alleate si stiano ritirando frettolosamente. Ti lanci nella mischia nel disperato e vano tentativo di contrastare l'avanzata dell'esercito nemico, ma vieni circondato e barbaramente ucciso da un drappello di Portatori del Caos.

## 157

Il tuo discorso viene seguito da un'estenuante ed accesa discussione, ma capisci subito che non sei riuscito ad ottenere il favore della Bulè. I seguaci di Dama non intendono combattere per onorare la memoria di tuo padre, anche se tu avevi sperato di ottenere aiuto proprio da loro. Dopo la votazione, il capo della Bulè, un dotto di nome Obuda Varhegyen, ti offre tutto il suo sostegno morale, ma ti spiega che Serakub è contraria ad un'alleanza con Irsmuncast. Sei costretto a tornare indietro da solo e ultimare i preparativi per l'imminente guerra. Nonostante le opere di fortificazione, Honoric e il suo esercito conquistano facilmente la tua amata città, sebbene tu muoia in difesa delle sue mura, nell'ultimo vano tentativo di opporti alle forze del male.

## 158

Incitato dalle grida dei tuoi soldati, li conduci all'attacco sostenuto da una retroguardia di 1.200 guerrieri. Mentre il nemico si avvicina, vedi per la prima volta che le spade dei Portatori del Caos una minacciosa luce nera: evidentemente sono dotate di poteri magici simili a quelli di Sorcerak, l'arma fatata di Honoric. Ciò nonostante, capisci che con il potere dello Scettro riuscirai a contrastare il terribile effetto che quelle armi potrebbero avere sul morale delle tue truppe. Il

fragore dello scontro è terribile. Ti trovi faccia a faccia con un Portatore del Caos, un temibile guerriero avvolto in una pesante armatura, ma riesci a ucciderlo. La battaglia infuria e le spade mietono molte vittime da entrambe le parti.
All'improvviso vedi una figura farsi avanti a piedi; lo smeraldo che porti all'occhio comincia a brillare di una luce strana, rivelandoti che quell'essere è un Vecchio, forse lo stesso che hai affrontato durante la tua missione a Irsmuncast nell'avventura della serie 'Ninja' intitolata *Usurpatore!*; da sotto la tunica della creatura fuoriescono dei lunghi tentacoli, la bocca è circondata da viscide appendici, mentre la mano destra stringe una pesante mazza che emana un bagliore inquietante; i guerrieri lo lasciano passare e lentamente formano un cerchio attorno a voi due.
"Vendicatore, è giunta la fine del tuo regno!" sibila il Vecchio. Devi affrontarlo in combattimento, ma ti trovi in sella e non puoi usare nessun calcio o colpo particolare. Puoi solamente cercare di colpirlo con il tuo Scettro. Decidi di attaccarlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **168**), di colpirlo con lo Scettro (vai al **178**), oppure di spronare il tuo cavallo e cercare di travolgerlo sotto gli zoccoli (vai al **188**)? Se decidi di usare lo Scettro come arma, ricorda che non puoi sfruttare l'Energia Interiore per raddoppiare il Danno.

## 159

Al risveglio, il mattino successivo, ti viene comunicata una notizia inaspettata: il tuo vecchio amico Glaivas ti aspetta nella Sala del Trono, con venti Ranger desi-

derosi di unirsi al tuo esercito. Il tuo cuore esulta di gioia, perché, se quel drappello di uomini è dotato della saggezza e dell'abilità che caratterizza il loro capo, potrai contare su una forza sorprendente. Elabori una strategia di battaglia assieme a Glaivas, e il suo aiuto è davvero inestimabile. Il tuo amico ti porta notizie di movimenti di truppe nemiche a nord della città. Forse tali truppe intendono attaccare Irsmuncast, o forse unirsi all'esercito di Honoric, ma è assolutamente necessario escogitare qualcosa per impedire che ciò accada. Nel pomeriggio viene annunciato l'arrivo di duecento Elfi dei Boschi, provenienti dalle foreste a nord di Sundial; anch'essi hanno intenzione di unirsi al tuo esercito, e sebbene il loro numero a te sembri esiguo, Gwyneth ti fa notare che la mira di quelle creature, armate d'archi di una precisione ineguagliata nel Manmarch, è assolutamente infallibile. Vai al **169**.

**160**

Hengist e i suoi uomini ti proteggono cercando di respingere gli attacchi dei Monaci. Questi uomini valorosi, i più grandi esperti di arti marziali di tutta Irsmuncast, riescono a resistere fino all'arrivo della cavalleria. I Monaci sono in netta minoranza e vengono costretti alla ritirata a costo di numerose perdite. Sul lato sinistro dello schieramento, le Legioni di Doomover e degli Angeli della Morte continuano a combattere nel tentativo di conquistare la fattoria. Tutte le tue truppe sono confluite in quel punto per ingaggiare un combattimento senza esclusione di colpi. Poi vedi uno schieramento di cavalieri, con al centro i temibili Portatori del Caos armati fino ai denti, dirigersi verso la tua postazione da Tallhill: sono riusciti ad aggirare lo schieramento laterale sinistro del tuo esercito e ora stanno puntando verso la retroguardia nel tentativo di sorprendere le tue forze fra l'incudine della cavalleria e il martello delle Reclute di Doomover e del resto degli alleati di Honoric. Una parte dei nemici ha già attraversato il guado ed è riuscita a far indietreggiare i tuoi uomini. È una questione di minuti... se non agisci in fretta, lo sfondamento può avere successo!
Ordini alla cavalleria di attaccare nel tentativo di opporsi al nemico con uno scontro frontale (vai al **240**), oppure conduci personalmente i due terzi dei tuoi uomini contro il nemico mentre il resto accorre in aiuto dei guerrieri esausti della Città di Spires, che stanno disperatamente difendendo il ruscello (vai al **210**)? Le forze nemiche contano 2.000 cavalieri, mentre tu sei riuscito a raccogliere circa 1.800 uomini.

**161**

Fai appello a tutte le tue forze e strappi lo smeraldo dalla cavità dell'occhio. Il sangue sgorga a fiotti e il dolore esplode fortissimo. In preda al panico, ti accorgi di esserti lacerato la pelle e di esserti sfigurato il volto in modo orribile. I medici di corte accorrono per medicarti, ma, nonostante i loro prodigiosi unguenti, passi una notte terribile in preda a dolori atroci, chiedendoti cosa sarebbe successo se avessi lasciato lo smeraldo nella cavità oculare. Vai al **131**.

**162**

"Che fai da queste parti, allora? La tua Legione pullula di preti!" L'ufficiale ti guarda insospettito. "O forse sei una spia? Seguimi. Devo farti riconoscere dagli altri!" Con un cenno del capo l'uomo invita alcuni soldati ad avvicinarsi. Capisci di non avere scampo. Decidi di fuggire (vai al **202**), oppure preferisci assalire l'ufficiale (vai al **212**)?

**163**

Decidi di usare il tuo Scettro come bastone da viaggio perché hai scoperto che, se lo vuoi, con esso puoi influenzare gli animi delle persone. Decidi di viaggiare verso la Città di Spires tenendoti lontano dalla pista battuta dai viandanti; in realtà non esistono strade vere e proprie che portino a Irsmuncast, ma preferisci tenerti alla larga anche dai piccoli sentieri per attraversare la Valle del Fiume Fortune. Durante il viaggio non vedi nessun segno delle truppe di Honoric; nessuno sembra averti notato o seguito - ne sei ragionevolmente certo - e ben presto ti ritrovi sulla strada che conduce alle porte della città. In lontananza intravedi le guglie dei templi stagliarsi maestose verso il cielo; per le strade della città l'attività è frenetica, la folla indaffarata e vociante. Decidi di dirigerti verso le guglie più alte, quelle della Cattedrale della Fortuna, il tempio che sovrasta la città più grande e ricca di tutto il Manmarch. Vai al **397**.

**164**

Assieme ai Ranger, Toller conduce la cavalleria alla carica mentre Happening e gli altri Strumenti della Fortuna si avvicinano al punto in cui il tuo esercito minaccia di soccombere. Kelmic il Guerriero comincia a lanciare strali e sfere di fuoco magiche contro gli schieramenti nemici: alcuni proiettili vanno a segno, ma molti altri vengono intercettati dai potenti maghi avversari.

Proprio in quel momento tre enormi creature si stagliano all'orizzonte: tre grossi draghi alati volano verso le truppe della Città di Spires, ma il Mago Bianco scaglia contro di loro sfere infuocate di origine magica. Le tre bestie lo circondano e cercano di colpirlo con le code velenose.

"Per Rocheval!" urla Doré le Jeune e si lancia nella mischia assieme ai suoi uomini. Le Reclute sulla sinistra non si sono ancora mosse, ma la Legione degli Angeli della Morte sta cercando di oltrepassare il guado; la Legione della Spada di Doom non riesce ad avanzare, sebbene continuamente affiancata da ondate di legionari. Le truppe di Fiendil si sono molto indebolite: hanno cercato di sfondare le linee nemiche già due volte, ottenendo però scarsi risultati. Invii i mille uomini di riserva della Città di Spires in aiuto dello

schieramento destro (vai al **184**), oppure li conduci personalmente sul campo mentre ordini ai mercenari di Antocidas di accorrere al guado (vai al **194**)?

**165**

Stendi le ali in tutta la loro larghezza e, con un colpo possente, ti levi in volo. Grazie alle tue dimensioni ridotte riesci a librarti molto in alto. Shadazar cerca disperatamente di raggiungerti, ma il suo corpo pesante le impedisce di volare più in alto; la creatura può solo levare il capo di tanto in tanto per seguire i tuoi movimenti. È giunto il momento di sfruttare la posizione vantaggiosa in cui ti trovi per lanciarti in picchiata sul dragone- avvoltoio, il quale sta cercando di mettersi in salvo sul Torrione del Palazzo, dove gli sarà possibile riacquistare le sue sembianze naturali e impiegare altri incantesimi contro di te. Vai al **23**. Se invece preferisci spezzargli il collo con il becco, vai al **47**.

**166**

Affiancato da Doré le Jeune, sproni con impeto il tuo destriero. Riesci in breve tempo a raccogliere i tuoi cavalieri e a riorganizzare la difesa sulla Collina di Colwyn per condurla ancora una volta all'attacco. Se prima dell'inizio della battaglia ti sei scontrato in duello con Honoric, vai al **96**. Se invece hai rinunciato alla sfida, vai al **226**.

**167**

Al tuo discorso segue un'accesa discussione. Una delle sacerdotesse di Dama prende la parola: la tua causa è giusta e nobile - essa dice - e i seguaci di Beatan devono assolutamente appoggiarti. Il capo della Bulè, un dotto di nome Obuda Varhegyen, seguace di Beatan, afferma che un'alleanza con Irsmuncast potrebbe offendere le leggi del dio della guerra e causare così un danno enorme. I seguaci del dio della natura sembrano indifferenti, mentre gli adoratori di Nemesis si schierano apertamente contro di te; uno di loro sostiene che mandare l'esercito in tuo aiuto significherebbe invitare le Creature del Rift ad attaccare la loro città. Assisti alla votazione con il fiato sospeso, ma alla fine scopri che la Bulè è favorevole all'intervento. Vieni convocato ad un incontro con i capi del consiglio subito dopo la fine della riunione. Vai al **227**.

**168**

Il tuo cavallo scarta paurosamente proprio quando il Vecchio si avvicina, ma tu balzi di sella e attacchi.

Vecchio<br>Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 7<br>Resistenza: 22<br>Danno: 1 Dado + 2

Se lo hai ucciso, vai al **198**. Se dopo il tuo attacco è ancora vivo, il Vecchio cerca di colpirti al torace con la sua temibile mazza. La tua Difesa è 7. Se riesce a colpirti, annota il Danno subito e vai al **208**. Se invece schivi il colpo, decidi di attaccarlo ancora con un

Colpo della Zampa di Tigre (ritorna all'inizio di questo paragrafo), cerchi di travolgerlo spronando il tuo destriero (vai al **188**), oppure lo colpisci con lo Scettro (vai al **178**)?

## 169

Il quinto giorno di Grimweird i tuoi esploratori arrivano portando notizie poco rassicuranti: Honoric è arrivato a sud della Città di Mortavalon, il che significa che fra meno di una decina di giorni sarà sotto le mura di Irsmuncast. Le forze del Rift si sono divise: il gruppo meno numeroso è diretto verso nord, forse per riunirsi agli uomini di Honoric, mentre quello più consistente, forte di oltre diecimila uomini, sta marciando direttamente su Irsmuncast; l'arrivo di questo secondo, imponente scaglione di forze nemiche è previsto contemporaneamente a quello di Honoric. Il cielo sopra la tua città pullula di cornacchie... quelle maledette bestiacce sono state inviate qui per spiare i vostri preparativi! Glaivas ti suggerisce di attaccare e tentare di sconfiggere le forze nemiche disgiunte, perché la loro unione potrebbe rivelarsi fatale per Irsmuncast: il vostro piano prevederebbe una marcia verso settentrione al fine di attaccare il gruppo di soldati nemici meno numerosi; Gwyneth, invece, preferirebbe concentrare l'esercito all'interno della città per prepararsi ad un eventuale assedio ed essere pronti a sferrare il contrattacco quando le truppe nemiche cominceranno a indebolirsi; Antocidas, però, non è dello stesso parere: il mercenario ti propone di annientare la parte più consistente dell'esercito nemico, il che

permetterebbe più tardi a un maggior numero di soldati di vedersela con Honoric, dal momento che alcuni uomini dovranno comunque difendere la città dall'attacco delle forze del Rift, le quali, non essendo state neutralizzate in precedenza, molto probabilmente porranno la città sotto assedio. Decidi di seguire i consigli di Glaivas (vai al **179**), quelli di Gwyneth (vai al **199**), oppure quelli di Antocidas (vai al **209**)?

**170**

La cavalleria arriva in tuo aiuto e riesce a sgominare i Monaci, i quali si ritrovano costretti ad indietreggiare subendo enormi perdite. Nonostante la battaglia li abbia duramente provati, i tuoi uomini rimangono in attesa dei tuoi ordini. All'improvviso Doré le Jeune si avvicina, l'armatura ammaccata e sporca di sangue. "Signore, abbiamo bisogno di rinforzi al ruscello. Gli uomini della Città di Spires non possono resistere a lungo". Osservi lo schieramento alla tua sinistra. La cavalleria di Honoric sembra essersi ritirata, ma la Legione della Spada di Doom sta ancora cercando di

sfondare le tue linee. Le truppe avversarie incontrano la strenua difesa dell'esercito di Gwyneth, dei soldati di Fiendil e dei mercenari di Antocidas. Ti rendi conto che puoi disporre ancora di mille uomini della Città di Spires. Ordini alla cavalleria di precipitarsi al ruscello (vai al **280**), oppure ordini alle truppe che difendono la fattoria di spostarsi verso il ruscello, riservandoti di usare la cavalleria più tardi (vai al **290**)?

**171**

Vieni assalito da un terrore cieco mentre i muscoli e la pelle del tuo occhio si saldano attorno al Globo: ormai non puoi più estrarlo dalla cavità oculare, e la presenza dello smeraldo ti causa una violenta fitta di dolore. Ti sfiori il viso con una mano e senti che la gemma ha preso il posto del tuo occhio sinistro: la saldatura è avvenuta, e adesso il Globo si muove come se fosse il tuo vero occhio. All'improvviso il mondo attorno a te si colora di verde: socchiudendo l'occhio sinistro, puoi vedere la realtà come l'hai sempre vista; socchiudendo quello destro, il filtro del Globo ti permette di individuare realtà fantomatiche e visioni appartenenti ad un'altra realtà. Vai al **191**.

**172**

Non credi di poter scoprire altre cose interessanti nell'accampamento nemico. Ti stai allontanando quando in un angolo buio di una radura intravedi tre enormi casse di legno, con il coperchio sigillato da pesanti lucchetti e spesse sbarre di ferro, dall'interno delle quali senti provenire degli strani rumori. Grazie

al Globo di smeraldo che sostituisce il tuo occhio sinistro avverti la presenza di un potente incantesimo. Ti avvicini alle casse per esaminarle (vai al **192**), oppure decidi che è troppo rischioso e ritorni al tuo accampamento (vai al **182**)?

**173**

Il Troll dal volto raggrinzito avanza lentamente brandendo la sua enorme clava chiodata per colpirti. Tu ti lanci in avanti puntando il braccio teso contro il suo torace.

Troll delle Caverne
Difesa contro il Pugno di Ferro: 4
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi

Se sconfiggi il tuo avversario, vai al **19**. Se invece il Troll è ancora vivo, devi cercare di scansare il micidiale colpo della sua mazza, che sta calando verso il tuo petto. La tua Difesa è 8. Se sei ancora vivo, puoi cercare di finire il tuo avversario con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **195**), con un Atterramento a Mulinello (vai al **155**), oppure puoi provare con un altro pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

**174**

Appena la prima linea indietreggia, i nemici cominciano ad attaccare su tutti i fronti. Quella che doveva essere una ritirata strategica diventa una disfatta totale: la Legione avanza inesorabile e accerchia le tue truppe, mentre la cavalleria nemica oltrepassa il guado. Ormai il destino dei tuoi uomini è segnato. Un drappello di Portatori del Caos ti cattura e uccide mentre cerchi di riunire i pochi superstiti e ti uccide barbaramente.

**175**

Il ragno balza troppo fulmineo, e tu non riesci a colpirlo: senti un pizzichio alla mano e capisci che il morso dell'animaletto ha già fatto entrare il veleno in circolazione nel tuo sangue. La morte è istantanea.

**176**

Racconti al Mago Bianco quanto hai veduto nell'accampamento nemico durante la notte. "È giunto il mio momento, signore" dice con estrema calma. L'uomo si concentra e mormora alcune parole, poi si solleva da terra, fra lo stupore di quanti si trovano sulla Collina di Colwyn, e vola verso il bosco di Wickerwood proprio nell'attimo in cui tre enormi draghi alati sbucano all'orizzonte e si dirigono verso i soldati della Città di Spires. Il Mago Bianco si lancia all'attacco formulando potenti incantesimi e pronunciando misteriose parole magiche, mentre i tre draghi lo circondano e cercano di colpirlo con le loro code velenose.
"Per Irsmuncast e per la libertà!" gridi, brandendo il tuo Scettro. "Per Rocheval!" grida a sua volta Doré le Jeune. Le donne guerriero ti incitano mentre parti all'attacco, alla testa di un migliaio di soldati. All'improvviso vedi una figura farsi avanti a piedi; lo smeraldo che porti all'occhio comincia a brillare di una luce strana, rivelandoti che quell'essere è un Vecchio,

forse lo stesso che hai affrontato durante la tua missione a Irsmuncast nell'avventura della serie 'Ninja' intitolata *Usurpatore!*; da sotto la tunica della creatura fuoriescono dei lunghi tentacoli, la bocca è circondata da viscide appendici, mentre la mano destra stringe una pesante mazza che emana un bagliore inquietante; i guerrieri lo lasciano passare e lentamente formano un cerchio attorno a voi due.
"Vendicatore, è giunta la fine del tuo regno!" sibila il Vecchio. Devi affrontarlo in combattimento, ma ti trovi in sella e non puoi usare nessun calcio o colpo particolare. Puoi solamente cercare di colpirlo con il tuo Scettro. Decidi di attaccarlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **168**), di colpirlo con lo Scettro (vai al **178**), oppure di spronare il tuo cavallo e cercare di travolgerlo sotto gli zoccoli (vai al **188**)? Se decidi di usare lo Scettro come arma, ricorda che non puoi sfruttare l'Energia Interiore per raddoppiare il Danno.

## 177

I portoni si aprono silenziosamente. Trasporti l'uomo ferito dentro la Sala, lo adagi su un divano e poi ti affretti a tirare i chiavistelli dei portoni. Attraversi la Sala e vai a sederti sul trono di marmo, sul cui schienale sono intagliati uno scudo e un grifone. Dal corridoio vicino senti provenire l'inquietante vociare degli Orchi. "Tra poco butteranno giù la porta, Vendicatore" ti avverte il Siniscalco. "Cosa dobbiamo fare?" Ricordi il passaggio segreto che tempo fa ti aveva permesso di entrare di nascosto in questa Sala per assassinare il vile Usurpatore. Rassicuri il Siniscalco e gli chiedi di raccontarti che cosa è successo in città. Vai al **187**.

## 178

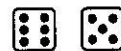
Raccogli tutte le tue forze e lasci cadere lo Scettro. Se lo colpisci, infliggi un Danno di 1 Dado + 3.

Vecchio
Difesa contro lo Scettro: 8
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado + 2

Se lo hai ucciso, vai al **198**. Se dopo il tuo attacco è ancora vivo, il Vecchio cerca di colpirti con la sua temibile mazza. La tua Difesa è 7. Se il tuo avversario riesce a colpirti, annota il Danno subito e vai al **208**. Se invece schivi il colpo, puoi colpirlo ancora con lo Scettro (ritorna all'inizio di questo paragrafo), travolgerlo spronando il tuo destriero (vai al **188**), oppure attaccarlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **168**).

## 179

Conduci l'esercito in pieno assetto di guerra fuori dalle mura della città. Gwyneth ti ha regalato un magnifico destriero bianco, e gli occhi di tutti sono puntati su di te, lo Scettro nella mano destra, lo smeraldo verde che brilla al posto del tuo occhio sinistro. La tua partenza viene seguita anche dalle cornacchie, che si precipitano a comunicare la notizia della vostra partenza da Irsmuncast alle truppe avversarie, le quali cambiano immediatamente itinerario e si dirigono ver-

so nord. Ma il tuo esercito è più veloce, e i tuoi esploratori ritornano con un'altra buona notizia: le forze avversarie contano solamente seicento uomini. Ordini alla cavalleria di attaccare, e non molto tempo dopo ti viene comunicato il completo successo della missione. Sei riuscito ad infliggere un primo duro colpo alle forze di Honoric! I tuoi soldati ti portano anche un'altra strana notizia: durante l'attacco, cinque cavalieri con la croce rossa di Rocheval sono sbucati dal nulla, hanno preso parte alla battaglia e, dopo la vittoria, altrettanto misteriosamente si sono dileguati nel fitto della vegetazione. Vai al **239**.

**180**

Racconti al Mago Bianco quanto hai veduto nell'accampamento nemico durante la notte: "È giunto il mio momento, signore" dice l'uomo; poi si concentra, mormora alcune parole incomprensibili, dopo qualche secondo si solleva da terra fra lo stupore di quanti si trovano sulla Collina di Colwyn e vola verso il bosco di Wickerwood proprio nell'attimo in cui tre enormi draghi alati compaiono all'orizzonte per dirigersi verso i soldati della Città di Spires. Il Mago Bianco si lancia all'attacco con potenti incantesimi e parole magiche, mentre i tre draghi lo circondano e cercano di colpirlo con le loro code velenose.

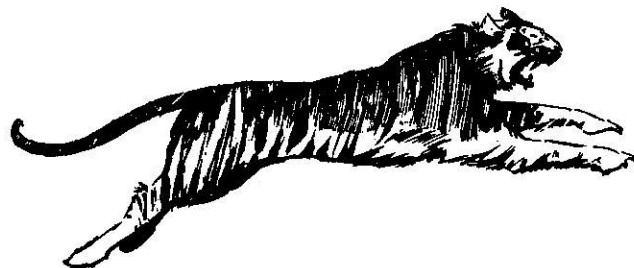
Intanto, per evitare le frecce nemiche, Doré le Jeune ha fatto indietreggiare la cavalleria alle spalle delle truppe della Città di Spires, le quali hanno ormai raggiunto il ruscello proteggendosi con gli scudi. Poi gli arcieri cominciano a spostarsi lateralmente verso il bosco di Woodnugget per tentare di stanare gli Elfi e sterminarli. Le urla di guerra dei nemici rimbombano in aria. Le truppe della Città di Spires, di Aveneg, di Mortavalon, delle Guerriere di Horngroth e delle Reclute di Doomover cercano di travolgere gli adoratori della Dea Fortuna, i quali stanno difendendo strenuamente il ruscello. Lo scontro è terribile, ma i tuoi uomini riescono a frenare l'avanzata. Vai al **200**.

**181**

Il profilo dell'assassino si delinea all'improvviso nella penombra: la creatura avanza lentamente, ma riesci ugualmente a capire che è alta più di tre metri. Distingui un viso dalle fattezze umane, una bocca circondata da orribili tentacoli, quattro braccia, un corpo imponente che assomiglia a quello di un millepiedi e dei fianchi che si assottigliano fino a terminare in una coda sulla cui estremità si erge un pungiglione velenoso che ti ricorda quello degli scorpioni. Riconosci subito il temibile e imponente mostro che incombe minaccioso: è Mardolh, uno dei malvagi Figli di Nil, Bocca del Vuoto, figlio rinnegato di un dio. Un tempo, grazie a

potenti magie, eri riuscito a bandirlo dalla tua città relegandolo ad Harith, cittadina sul fiume Crow. Ora, però, non hai magia alcuna che ti possa assistere. Implori l'aiuto del tuo dio, Kwon il Redentore, e lo preghi devotamente (vai al **193**), oppure attacchi il nemico, anche se ti sembra proprio una lotta senza speranza (vai al **223**)?

**182**

"La discrezione è la parte migliore del coraggio" mormori a bassa voce, mentre ti allontani dall'accampamento nemico per riunirti al tuo esercito. Vai al **100**.

**183**

L'annuncio della tua imminente partenza per Serakub getta la città nel panico, ma tu cerchi di tranquillizzare gli animi: parti alla ricerca - spieghi ai tuoi sudditi preoccupati - di un potente alleato con cui sconfiggere il nemico, affinché la pace possa regnare a lungo sulla tua terra. Imponi la legge marziale e affidi il governo della città a Gwyneth, la Signora della Forza, alla quale raccomandi di tenere d'occhio Lackland, senza però esasperare gli animi dei seguaci di Nemesis.

Prima di partire, dici a Lackland che il tuo desiderio è di combattere per tutti i cittadini indistintamente, e che quindi i seguaci di Nemesis non saranno vittime di discriminazioni sotto il tuo governo. Sai che devi usare molta cautela con lui, giacché le sue truppe sono di gran lunga più numerose di quelle di Gwyneth, e Antocidas ha anche lui i suoi problemi a controllare le numerose diserzioni dei suoi mercenari, in fuga perché le riserve d'oro delle loro paghe si sono notevolmente ridotte. Decidi di viaggiare da solo e in incognito. Vai al **53**.

**184**

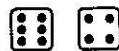
Le truppe di riserva partono al galoppo e raggiungono il fronte destro appena in tempo per dare man forte agli uomini, ormai stremati dalla cruenta battaglia. All'improvviso i soldati di Fiendil che difendono il guado vengono travolti dall'impetuoso attacco della Legione degli Angeli della Morte e si lanciano in una fuga disperata. Le Reclute tengono occupate le soldatesse di Dama, mentre la Legione di Vasch-Ro e i lancieri di Mortavalon aggirano e attaccano la retroguardia del tuo fianco destro. In preda alla disperazione ti butti in mezzo alla mischia, nella vana speranza di cambiare le sorti della battaglia, ma il tuo esercito viene completamente sterminato. Tu sei l'unico superstite, assieme a Doré le Jeune. Continuate a combattere fino allo stremo delle vostre forze, ma Honoric ordina ai suoi arcieri di uccidervi. "Addio, Vendicatore. È un onore morire assieme a un guerriero così valoroso". Le ultime parole del coraggioso Doré le Jeune risuonano nelle tue orecchie per i pochi attimi che ancora ti restano da vivere.

**185**

Continui a camminare anche di notte e ti fermi a riposare quando ormai il sole è già alto. Dopo qualche ora di sonno, ti risvegli e vedi alcune cornacchie volteggiare nel cielo. Se sei diretto a Serakub, devi andare verso oriente (vai al **235**). Se invece stai andando a Greydawn, continui il tuo viaggio verso sud (vai al **255**). Davanti a te hai ancora molta strada da percorrere in un territorio selvaggio e ostile; devi stare molto attento, perché le cornacchie non ti perdono mai di vista.

**186**

Mentre ti precipiti giù dalla Collina di Colwyn, intravvedi all'orizzonte tre enormi rettili che volteggiano sopra il bosco di Wickerwood: riconosci i terribili draghi alati, creature feroci dotate di code velenose e fauci potentissime.

I tre dragoni si dirigono verso di te, seminando scompiglio e panico fra i tuoi uomini, mentre i cavalli si levano sulle zampe posteriori disarcionando i loro cavalieri. Cerchi disperatamente di controllare il tuo

destriero e non ti accorgi che uno dei draghi ormai ti sta piombando addosso: la sua coda colpisce il tuo petto come una frusta potentissima e ti scaraventa a terra; il potente veleno comincia a circolare nel tuo corpo e, dopo pochi istanti, il freddo abbraccio della morte avvolge per sempre il tuo corpo.

## 187

"Dopo la tua partenza, la città è vissuta in pace. Ma da quando cominciammo a non ricevere più tue notizie, i sudditi che desideravano eleggere un nuovo signore si misero a spargere notizie false e tendenziose: dicevano che eri partito a cercare il Globo e lo Scettro nel Rift, ma che da lì non avresti mai più fatto ritorno, perché gli abissi di quel luogo maledetto ti avevano inghiottito per sempre. Sei giorni fa siamo venuti a sapere che un nuovo esercito di esseri malvagi, proveniente dalle Budella di Orb, si stava avvicinando per attaccare la città. Non si sapeva più nulla di te. I mercanti se ne sono andati dalla città, portandosi via tutte le ricchezze che le loro navi e i loro carri potevano contenere. L'esercito e la milizia, capeggiati dal Demagogo, si sono messi a presidiare le mura per difendere la città, ma proprio questa mattina quell'orda violenta li ha travolti, e i Troll delle Caverne hanno aperto una breccia nelle mura. Un terribile mostro si trova alla testa degli Orchi e dei malvagi Elfi Neri che hanno conquistato gran parte della città. I templi che si trovano sulla Cross Street resistono ancora, ma i nostri uomini si stanno ritirando verso la Piazza dell'Istante Infinito, davanti al Tempio del Tempo."

Mentre il Siniscalco parla, i portoni della Sala del Trono cominciano a tremare sotto un'incessante pioggia di colpi. Puoi ancora contare su un piccolo esercito, ma di certo non c'è tempo da perdere. I nemici incalzano, e, se non ti sbrighi, verrai catturato assieme al Siniscalco ferito. Vai al **197**.

## 188

Affondi gli speroni nei fianchi del tuo cavallo, ma l'animale scarta paurosamente, in preda al panico alla vista di quell'orrenda creatura. Il Vecchio è veloce a sfruttare il momentaneo vantaggio e si avventa contro di te, cercando di colpirti con la sua temibile mazza. La tua Difesa contro l'attacco del Vecchio è 7. Se il tuo avversario ti colpisce, annota il Danno subito e vai al **208**. Se invece riesci a schivare il colpo, puoi colpirlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **168**), oppure con lo Scettro (vai al **178**).

## 189

Scendi di corsa le scale e volti l'angolo per immetterti nel corridoio che si allontana dalla Sala del Trono, quando i portoni della Sala si aprono con un frastuono assordante. Non hai tempo di voltarti a guardare cosa sta succedendo, perché il corridoio pullula di Orchi, che indietreggiano davanti a te. Noti subito che nel loro comportamento c'è qualcosa di strano; sono intimoriti non tanto dalla tua presenza, quanto da quella di un essere che si sta avvicinando con passo pesante e minaccioso. All'improvviso vedi un'ombra inquietante strisciare sul pavimento verso di te. Se sei un

abile Scalatore e vuoi salire sul tetto del Palazzo per poi scendere di lì, vai al **393**. Se invece preferisci rimanere e affrontare il nemico, vai al **385**.

**190**

Alzi lo sguardo e vedi tre strane creature volteggiare sopra il bosco di Wickerwood: riconosci subito i draghi alati, orribili esseri dotati di forza inaudita. I tre draghi calano sulla cavalleria appostata vicino al ruscello proprio nell'attimo in cui gli arcieri cominciano a scagliare le loro temibili frecce verso il bosco di Woodnugget, nel tentativo di stanare gli Elfi e sterminarli. I draghi alati si avventano sui cavalieri, facendo molte vittime. Il panico serpeggia fra i tuoi uomini, molti dei quali continuano a cadere sotto l'incessante pioggia di dardi. Poi senti delle grida di guerra e vedi che gli alleati di Honoric stanno per sferrare un altro attacco: la tua cavalleria non riesce a far fronte all'impeto dell'assalto nemico e, nonostante Doré le Jeune cerchi di cambiare le sorti della battaglia con coraggio e determinazione, i tuoi uomini scappano terrorizzati, inseguiti dai draghi alati.

Balzi in sella nel tentativo di riorganizzare la cavalleria: devi tentare quanto è in tuo potere se non vuoi perdere la battaglia. Alle tue spalle, il Mago Bianco si leva in aria e con le sue potenti arti magiche ingaggia un combattimento con le orribili creature alate, costrette così ad abbandonare l'inseguimento per affrontare il nuovo avversario.

Le truppe della Città di Spires sostengono l'impeto della carica degli alleati di Honoric: la battaglia infuria fra il clamore delle armi e le urla dei soldati, mentre i tuoi uomini resistono con valore. In preda alla disperazione ti precipiti verso la cavalleria decimata, che sta fuggendo disordinatamente, mentre sulla tua sinistra la Legione della Spada di Doom e la sua cavalleria sta attaccando i difensori della fattoria. Lo scontro è violento, ma sembra che i tuoi alleati riescano a resistere ancora.

Cavalchi verso i superstiti brandendo lo Scettro e invocando i suoi poteri magici, mentre il tuo occhio sinistro brilla d'un tenue bagliore verde. "A me, coraggiosi guerrieri! Vi condurrò alla vittoria!" gridi. Se hai rifiutato di affrontare Honoric in duello prima dell'inizio della battaglia, vai al **40**. Se invece hai accettato e combattuto con coraggio, vai al **50**.

**191**

Appena entri nella sala dove hai convocato il consiglio di guerra, il mattino successivo, i presenti ti accolgono con espressione stupita, impressionati dallo smeraldo

che si muove nel tuo viso proprio come se fosse un occhio vero. Vai al **131**.

**192**

Ti avvicini con passo furtivo. È molto buio, e non c'è nessuno nelle vicinanze. L'unico pericolo potrebbe venire da una piccola tenda, che si trova poco lontano. Cercando di muoverti senza fare rumore, apri una finestrella che si trova su un lato di una cassa e sbirci all'interno. Fai fatica a trattenere un'esclamazione di sorpresa, quando un improvviso raggio di luna illumina le squame iridescenti di un corpo enorme, quello di un drago alato che è pacificamente addormentato. All'improvviso percepisci uno strano pizzicore all'occhio sinistro: il Globo ha intercettato dei pericolosi influssi magici. Poi d'un tratto il silenzio della notte viene squarciato da un rumore assordante... un allarme magico! Il drago si sveglia e con la sua enorme coda velenosa cerca di colpirti mentre tu balzi a terra e ti guardi attorno: per qualche strana ragione ora l'accampamento ti sembra diverso. Ma certo! Qualcuno ha formulato un potente incantesimo! Vedi l'ampia tunica svolazzante di un mago precipitarsi fuori dalla tenda; un attimo dopo lo stregone si accorge della tua presenza. "I draghi! Qualcuno sta tentando di rubare i draghi alati!" Se vuoi salvarti, devi scappare immediatamente. Vai al **202**.

**193**

Cadi in ginocchio e ti raccogli in preghiera per invocare l'aiuto di Kwon. Senti la sua presenza al tuo fianco nel momento del bisogno, eppure avverti un vago risentimento da parte sua. Sottrai 2 punti dalla tua Energia Interiore. Poi senti una voce lontana echeggiare nella tua mente: "Il tuo nemico non è un semi- dio", essa ti dice. Proprio in quell'istante una delle braccia di Mardolh ti colpisce al fianco: perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, dovrai combattere al **223**.

**194**

Un drago alato cade a terra privo di vita, ma gli altri due continuano a lottare contro il Mago Bianco, la cui veste è imbrattata di sangue. Ti precipiti verso Greenridge assieme a Hengist e ai suoi soldati per prendere il comando delle riserve. "Ordina ai tuoi mercenari di andare al guado e di difenderlo!" gridi ad Antocidas mentre ti allontani. "Mio signore, lo farò per un altro sacco d'oro al nostro ritorno, altrimenti i miei uomini non combatteranno" ribatte Antocidas, sorridendo sgradevolmente. Rifiuti il vile ricatto e ordini alla cavalleria di Dama di spostarsi verso il guado (vai al **204**), oppure cerchi di frenare l'ira e accetti (vai al **214**)?

**195**

Il Troll avanza lento e minaccioso, brandendo l'enorme mazza chiodata già grondante di sangue. Esso cerca di ucciderti menando un fendente potentissimo, ma tu lo precedi colpendolo con un calcio al torace. Devi stare molto attento, perché le dimensioni della creatura sono notevoli, e la sua clava potrebbe ucciderti con facilità.

Troll delle Caverne
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi

Se sconfiggi il tuo avversario, vai al **19**. Se invece la creatura è ancora viva, essa cercherà di spezzarti le ginocchia con un micidiale colpo di clava. La tua Difesa è 6. Se sei ancora vivo, puoi cercare di finire il Troll delle Caverne con un Pugno di Ferro (vai al **173**), con un Atterramento a Mulinello (vai al **155**), oppure con un altro Calcio della Tigre che Salta (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

**196**

Parti alla carica ma, mentre cerchi di respingere il resto della cavalleria di Honoric, ti rendi conto di avere perduto la battaglia. I tuoi uomini non riescono a muoversi velocemente, e tutto lo schieramento laterale sinistro viene travolto dall'impetuosa Legione della Spada di Doom. Le forze nemiche circondano i superstiti del tuo esercito sterminandoli senza pietà. Cerchi disperatamente di allontanarti dal campo di battaglia, ma gli arcieri avversari ti impediscono di proseguire. Una freccia si conficca nel tuo occhio sinistro e la violenza dell'impatto spinge lo smeraldo contro il tuo cervello, uccidendoti all'istante.

**197**

Il Siniscalco si alza ( l divano, e insieme a lui ti dirigi verso il passaggio :greto che collega la Sala del Trono alle prigioni ;otterranee. All'improvviso lo Scettro comincia a ibrare, quasi volesse liberarsi dalla tua stretta. Deci i di legarlo al tuo fianco e uscire velocemente dalla Sa a del Trono (vai al **299**) oppure preferisci fermarti ac :saminarlo (vai al **311**)?

**198**

Lo Scettro maciulla .l cranio del Vecchio, il quale stramazza al suolo p vo di vita. Se i tuoi alleati sono i seguaci della Dea Fortuna provenienti dalla Città di Spires, vai al **66**. Altrimenti, se i tuoi piani iniziali prevedevano la difesa lungo il ruscello e lo spostamento del tuo quartier generale nel bosco di Crossway, vai al **248**. Se i tuoi piani iniziali prevedevano invece la formazione di una forte linea difensiva a sinistra, il bosco di Wickerwood occupato dagli Elfi, i mercenari insediati nella Antica Fattoria e il tuo quartier generale a Tallhill, vai al **6**. Se infine i tuoi piani iniziali prevedevano una linea difensiva a destra, il tuo quartier generale a Greenridge e i mercenari a difesa della Fattoria di Hartwig Fell, vai al **16**.

## 199

Gli alleati protestano animosamente, affermando di non essere accorsi in tuo aiuto per rimanere rinchiusi dentro le mura di una città. Ignori il loro malumore e appoggi incondizionatamente il piano di Gwyneth. Dopo pochi giorni le forze nemiche si incontrano e cingono d'assedio Irsmuncast. Decidi di aspettare ancora nella speranza che le vostre difese eliminino parte della cavalleria nemica, ma un fatto imprevedibile vanifica la tua strategia: le truppe avversarie sono guidate da un Vecchio che con severo rigore riesce a tenere sotto controllo le indisciplinate Creature del Rift. Invece che indebolirsi, l'assedio si fa sempre più vigoroso, fino a quando la tua città non è costretta ad arrendersi per fame. Muori coraggiosamente nell'ultimo disperato tentativo di respingere le forze del male.

## 200

Ammiri la strenua difesa di Doré le Jeune e dei suoi coraggiosi uomini, ma all'improvviso un grido attira la tua attenzione: dall'Antica Fattoria sbucano duecento Monaci della Mantide Scarlatta che si precipitano verso la tua postazione. "Sono arrivati dal bosco di Wickerwood!" esclama Hengist esterrefatto, mentre, assieme ai suoi uomini, si stringe attorno a te per proteggerti. Anche i segnalatori ti proteggono con i loro corpi, mentre i Monaci continuano ad avvicinarsi minacciosi con l'intenzione di ucciderti. La cavalleria sta accorrendo in tuo aiuto, ma i Monaci non tarderanno molto a raggiungerti.

All'improvviso nella mischia intravedi una persona che si fa avanti a piedi. Lo smeraldo che porti all'occhio comincia a brillare di una luce strana, rivelandoti che quell'essere è un Vecchio, forse lo stesso che hai affrontato durante la tua ricerca della Corona di Irsmuncast nell'avventura 'Ninja' *Usurpatore!* Da sotto la tunica della creatura fuoriescono dei lunghi tentacoli, e la bocca è circondata da appendici tentacolari; nella mano sinistra il Vecchio stringe una pesante mazza che emana un bagliore inquietante. I guerrieri lo lasciano passare e lentamente formano un cerchio attorno a voi due.

"Vendicatore, è giunta la fine del tuo regno!" sibila l'essere. Devi affrontarlo in combattimento, ma ti trovi in sella e non puoi usare nessun calcio o colpo particolare. Puoi usare il tuo Scettro come arma e il pugno. Decidi di attaccarlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **60**), di colpirlo con lo Scettro (vai al **70**), oppure di spronare il tuo cavallo e cercare di travolgerlo sotto gli zoccoli (vai all'**80**)? Se decidi di usare lo Scettro come arma, ricorda che non puoi sfruttare l'Energia Interiore per raddoppiare il Danno inferto.

## 201

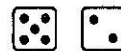
Durante i tempi travagliati del tuo regno, Onikaba e i suoi cento Samurai si sono dimostrati coraggiosi e fedeli. Hanno subito molte perdite, ma Onikaba ha reclutato altri uomini e li ha addestrati per sostituire i morti e i feriti. In cuor tuo vorresti avere a disposizione un migliaio di uomini come loro, ma sai di non avere

molto tempo per inviare un messaggero all'Isola dell'Abbondanza e sai anche che i rinforzi, forse, arriverebbero in ritardo. Purtroppo Onikaba è morto all'improvviso e i suoi uomini ti hanno chiesto il permesso di ritornare in patria. Ti hanno servito fedelmente e perciò non puoi negare loro questo diritto. Vai al **221**.

**202**

Fuggi chiamando a raccolta tutte le tue forze e le tue capacità per metterti in salvo, complice il buio della notte. D'un tratto ti accorgi che un gruppo di legionari ti sta sbarrando la strada: si stanno preparando a rastrellare minuziosamente tutta la zona circostante. Decidi di avanzare verso di loro (vai al **222**), di abbandonare quel sentiero e girare a sinistra (vai al **232**), oppure di nasconderti nella tenda più vicina (vai al **242**)?

**203**

Sta calando la notte, e una delle cornacchie si lascia trasportare dal vento in direzione del Rift. Poco dopo il tramonto, il tuo acuto olfatto percepisce uno strano odore... un silenzio inquietante ti circonda, mentre la direzione del vento cambia all'improvviso: la brezza del Rift trasporta verso le tue narici un fetore insopportabile. Socchiudi un occhio, e il mondo si colora di verde; per qualche ragione la tua mente si concentra su una visione che sta a poco a poco prendendo forma non lontano da te. Poi sussulti per lo shock e lo spavento... davanti a te si trova una creatura spaventosa: il corpo, simile a quello di un mammut, posa su

sei zampe pelose la cui carne è in stato di decomposizione; dalle bocche delle tre teste, diverse l'una dall'altra, fuoriescono zanne, denti e corna affilatissime. L'essere cammina sollevato da terra, come se fosse trasportato dal vento. Provi ad aprire l'altro occhio, ma scopri che il mammut non può essere visto da occhio umano. Di tra le labbra schiumanti di bava fuoriescono tre ruvide lingue che saettano in aria. Non hai alcun dubbio: la creatura vuole ucciderti! Devi decidere in fretta, se ti è cara la vita. Vuoi attaccarlo con il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **213**), il Colpo del Cobra (vai al **263**), oppure con il Calcio del Cavallo Alato (vai al **283**)?

## 204

Antocidas si allontana dal campo di battaglia con i suoi mercenari. Appena la cavalleria di Doom si sposta verso il guado, le Reclute attaccano il ponte, ma la loro azione viene contrastata dalle agguerrite soldatesse di Serakub, mentre ogni tentativo di fuga o ritirata viene neutralizzato dalle Guerriere di Fell- Kyrinla. In entrambi gli eserciti i soldati cadono numerosi sotto i colpi di spada.
Gli arcieri avversari sono riusciti ad entrare nel bosco di Woodnugget, e perciò gli Elfi sono obbligati a ritirarsi, mentre i nemici al guado raddoppiano i loro tentativi di sfondamento. All'improvviso, prima che la cavalleria di Dama sia riuscita ad attraversare il Ponte Vecchio, le truppe stremate di Fiendil si danno alla fuga, inseguite dalla Legione degli Angeli della Morte.

In preda alla disperazione, ti butti in mezzo alla mischia nella vana speranza di cambiare le sorti della battaglia. I Legionari di Vasch-Ro delle Città di Spires, di Mortavalon e di Aveneg, assieme alla Legione degli Angeli della Morte, accerchiano il tuo esercito e lo sterminano. Sei l'unico superstite, assieme a Doré le Jeune. Continuate a combattere fino allo stremo delle forze, ma Honoric ordina ai suoi arcieri di uccidervi. "Addio, Vendicatore. È un onore morire assieme a un guerriero così valoroso." Le ultime parole del coraggioso Doré le Jeune accompagnano i pochi attimi che ancora ti rimangono da vivere.

## 205

Mentre indietreggi verso la roccia, avverti una fitta alla caviglia: hai inavvertitamente calpestato uno dei ragni. Un insopportabile bruciore ti paralizza la gamba mentre il veleno comincia a circolare nel tuo sangue. La morte è istantanea. Ora Honoric e il suo esercito potranno conquistare Irsmuncast senza difficoltà.

## 206

Lanci il tuo destriero al galoppo, alla testa di novecento Guerriere di Dama; sopra la tua testa vedi il Mago Bianco, la sua veste intrisa di sangue, sul volto provato uno sguardo di trionfo: è riuscito ad uccidere i tre draghi alati e si sta dirigendo verso il quartier generale, dove verrà curato dalle guaritrici. Proprio quando gli alleati di Honoric stanno per annientare la retroguardia dei mercenari di Antocidas, arrivi con i rinforzi a respingere l'attacco nemico. Alla vista del Globo

e dello Scettro, e anche dell'impeto che anima Doré le Jeune e le Guerriere di Dama, gli avversari indietreggiano nonostante la superiorità numerica. Quando le truppe nemiche si sono riorganizzate e sono pronte a sferrare un altro attacco, Gwyneth e le sue vergini dello Scudo hanno già conquistato Greenridge.
La cavalleria superstite di Honoric, intanto, viene respinta dalle Guerriere di Serakub: ormai per loro è la disfatta. Il nemico fugge in preda al panico, incapace di riorganizzarsi. Vai al **216**.

**207**

Al tuo discorso segue un acceso dibattito. Le sacerdotesse di Dama intendono darti il loro appoggio, mentre i seguaci di Beatan sono divisi; gli adoratori del dio della natura sembrano indifferenti, mentre i seguaci di Nemesis e Nullaq manifestano apertamente la loro ostilità. La votazione generale si sta avvicinando, e tu capisci che una tua parola potrebbe influenzarne l'esito. Prometti di accorrere in aiuto della Città di Serakub in caso di un attacco da parte delle Creature del Rift (vai al **277**), oppure dici di essere già impegnato in una dura battaglia contro di loro (vai al **307**)?

**208**

Non appena ricevi il colpo, senti una fortissima energia magica sprigionarsi dalla terribile arma del Vecchio. Gioca i dadi per la Fortuna, ma sottrai 2 dal numero uscito. Se la Fortuna ti sorride, vai al **218**. Se invece la Fortuna ti volta le spalle, vai al **228**.

**209**

Conduci l'esercito in pieno assetto di guerra fuori dalle mura della città. Gwyneth ti ha regalato un magnifico destriero bianco, e gli occhi di tutti sono puntati su di te, lo Scettro nella mano destra, lo smeraldo verde che brilla al posto del tuo occhio sinistro. La tua partenza viene seguita anche dalle cornacchie, che si precipitano a comunicare la notizia della vostra partenza da Irsmuncast alle truppe avversarie; le Creature del Rift indietreggiano proprio mentre l'esercito di Honoric continua ad avanzare. Non puoi metterti ad inseguirle fino alle Budella di Orb, perché i tuoi uomini si troverebbero in netto svantaggio in quell'intricato dedalo di cunicoli e gallerie. Honoric non si ritirerà mai davanti al tuo esercito e perciò, dopo un altro consiglio di guerra, decidi di cambiare piano e marciare contro di lui. Vai al **309**.

**210**

Impartisci l'ordine e chiami Doré le Jeune al tuo fianco. Il Mago Bianco è riuscito ad uccidere i tre terribili draghi alati, ma il prezzo che ha dovuto pagare è molto alto: il volto segnato dalla fatica e dal dolore e la tunica intrisa di sangue ritorna a terra gravemente ferito.
Brandendo lo Scettro, sproni il tuo destriero. "Per Irsmuncast e per la libertà!" gridi. "Per Rocheval!" grida a sua volta Doré le Jeune, mentre senti che una rinnovata speranza anima lo spirito dei tuoi uomini. Ti lanci alla carica alla testa di mille guerrieri, mentre

davanti ai tuoi occhi una fila di cavalieri protetti da armature nere avanza minacciosa.
Lo scontro è terribile. Affronti un seguace della Morte, un capitano delle temibili Ali della Morte, e lo uccidi senza difficoltà; al tuo fianco Doré le Jeune combatte valorosamente infliggendo numerose vittime all'avversario. La battaglia infuria, e in breve tempo la cavalleria di Honoric è costretta a ritirarsi. Sei riuscito a condurre i tuoi uomini alla vittoria grazie alla tua presenza e a quella di Doré le Jeune, ma ti accorgi che il tuo esercito comincia a sentire gli effetti della cruenta battaglia. In lontananza osservi la cavalleria nemica che si sta lentamente riorganizzando per sferrare un altro attacco. Alle tue spalle, gli uomini che difendono il ruscello sono stati costretti a ritirarsi verso la Collina di Colwyn. Devi agire in fretta se vuoi assicurarti una vittoria decisiva. Conduci personalmente la cavalleria alla carica contro le Reclute di Doomover e gli alleati di Honoric lungo lo schieramento laterale (vai al **220**), oppure insegui la cavalleria in fuga e la stermini (vai al **230**)?

## 211

Il Troll dal volto raggrinzito avanza lentamente brandendo la sua enorme mazza: è alto più di tre metri, e le sue ampie spalle passano a malapena oltre la porta della Sala del Trono. Rimani immobile, come paralizzato dalla paura, in attesa del momento più propizio per sferrare l'attacco. All'improvviso scatti in avanti con agilità felina e colpisci il tuo nemico.

Troll delle Caverne
Difesa contro la Frusta di Kwon: 6
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi

Se sconfiggi il tuo avversario, vai al **19**. Se invece il Troll è ancora in vita, devi cercare di scansare il micidiale fendente della sua clava chiodata. La tua Difesa è 5. Se sei ancora vivo, puoi cercare di finire il Troll delle Caverne con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **195**), con un Pugno di Ferro (vai al **173**), oppure con un Atterramento a Mulinello (vai al **155**).

**212**

Ti avventi contro l'ufficiale, e la forza dell'impatto lo fa cadere a terra. Ma i soldati non si fanno prendere dal panico come avevi sperato; anzi, impugnano le spade e si preparano ad attaccare. Combatti con valore e coraggio, ma sei solo in mezzo a un accampamento nemico, e ben presto vieni sopraffatto e ucciso.

**213**

Il mostro non sembra essersi accorto che ti stai preparando a colpirlo con un calcio e continua a cercare di morderti, incornarti o trafiggerti con le sue zanne. Si tratta di uno scontro molto pericoloso, perché non puoi bloccare ma solo scansare i suoi attacchi.

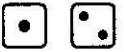
Creatura del Rift
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 4
Resistenza: 24
Danno: 2 Dadi + 3

Se vinci, vai al **323**. Altrimenti, la tua Difesa è 6. Se sopravvivi, puoi decidere di colpire il mammut con un altro Calcio del Fulmine a Forbice (ritorna all'inizio di questo paragrafo), o con un Calcio del Cavallo Alato (vai al **283**), oppure con un Colpo del Cobra (vai al **263**).

**214**

Antocidas conduce i suoi mercenari verso il guado, dove arriva appena in tempo per fermare l'avanzata nemica. Ti metti alla testa delle truppe di riserva e galoppi verso l'ala destra del tuo esercito, dove i soldati della Città di Spires minacciano di soccombere e di venire travolti dall'avversario. Ti butti nella mischia in groppa al tuo destriero bianco, brandendo con forza lo Scettro magico. Se hai rifiutato la sfida per un duello con Honoric, vai al **224**. Se invece hai accettato la sfida e hai combattuto, vai al **234**.

**215**

Fortunatamente nel corso degli anni ti sei abituato a ingerire piccole quantità di veleno cosicché ora sei immune dai loro effetti devastanti; del veleno mortale di questi ragni, però, riusciresti a sopportare solo una

goccia. Annota il numero **225**, e se vieni morso da un solo ragno, vai a quel paragrafo. Adesso vai al **373** e fai la tua scelta.

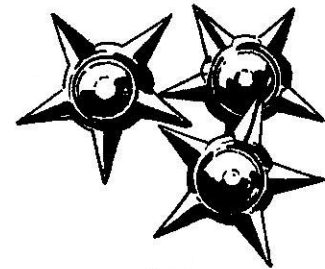
**216**

Ti precipiti assieme alla cavalleria e alle Guerriere di Serakub contro lo schieramento laterale sinistro della Legione della Spada di Doom. I tuoi uomini già si vedono vittoriosi e, animati da un rinnovato vigore, si lanciano nell'offensiva. Nel giro di pochi minuti, per l'intero esercito di Honoric e per le Reclute di Doomover è la disfatta! In preda al panico, il nemico si lancia in una fuga precipitosa e disperata. Il tuo esercito è molto provato dalla battaglia, ma tu raduni i soldati che ancora ti sembrano in buone condizioni e organizzi l'inseguimento. Vai al **250**.

**217**

La discussione che segue è accesa ed estenuante. Una sacerdotessa di Dama prende la parola: la tua causa è giusta e nobile - essa dice - e l'appoggio dei seguaci di Beatan ti è dovuto; questi, però, non sono tutti d'accordo sulla decisione da prendere. Noti che gli adoratori del dio della natura mostrano indifferenza, mentre i seguaci di Nemesis sostengono che inviare truppe in tuo aiuto significherebbe lasciare la città esposta ad un eventuale attacco da parte delle Creature del Rift. All'improvviso una sacerdotessa di Nullaq, la Suprema Regina che governa nel Regno dell'Invidia Maliziosa, si alza e ti accusa di essere un impostore che si serve di arti magiche per influenzare i membri della Bulè. Ammetti di avere usato i poteri dello Scettro (vai al **237**), ignori le sue accuse e affermi di avere già dichiarato guerra alle Creature del Rift (vai al **287**), oppure giuri di accorrere in aiuto della Città di Serakub in caso di attacco (vai al **377**)?

**218**

Riesci a vincere la potente energia magica, che per un attimo ha minacciato di paralizzarti. Il Vecchio urla inferocito. Cerchi di ucciderlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **168**), tenti di colpirlo con lo Scettro (vai al **178**), oppure di travolgerlo sotto gli zoccoli del tuo cavallo (vai al **188**)?

**219**

Ritorni velocemente a Irsmuncast per evitare di lasciare sguarnita la tua città, anche se sarà impossibile impedire che le truppe del Rift si uniscano all'esercito di Honoric. Dopo una giornata di completo riposo, ti prepari a ripartire, ma Greystaff, Alto Sacerdote del Tempio di Avatar, ti presenta un uomo chiamato il Mago Bianco: indossa un'ampia tunica candida e ha un cappello a punta posato sul capo; Greystaff ti consiglia di accettarlo nel tuo esercito. Rifletti per

qualche secondo, ma capisci che il mago è una persona fidata che ti potrebbe essere di enorme aiuto nella lotta contro le forze di Honoric. Vai al **229**.

**220**

Conduci la cavalleria all'attacco e aggiri lo schieramento laterale delle Reclute di Doomover; proprio in quel momento noti che gli arcieri si stanno ritirando dal bosco di Woodnugget: nonostante l'inferiorità numerica, gli Elfi di Gliftel sono riusciti a ricacciare il nemico fuori dal bosco, loro ambiente naturale.
Assieme a Doré le Jeune e ai suoi valorosi Paladini riesci a vincere le Reclute, obbligandole a battere in ritirata. Le truppe esauste della Città di Spires avvertono la vittoria come imminente e con rinnovato vigore respingono gli alleati di Honoric. Il nemico si lancia in una fuga disperata, ma i tuoi uomini sono troppo provati per mettersi ad inseguirlo: i superstiti, infatti, riescono a malapena a reggersi in piedi. Esorti i tuoi uomini e li inciti a sferrare un ultimo attacco per correre in aiuto degli alleati alla fattoria; con tua enorme sorpresa, però, vedi che la Legione della Spada di Doom e la cavalleria avversaria si stanno già ritirando. Vai al **250**.

**221**

Gwyneth riferisce che le sue esploratrici hanno seguito i movimenti dell'esercito di Shadazar, il quale, dopo la sconfitta, è ritornato nelle Budella di Orb; sebbene privo di un capo, non sembra aver subito grosse perdite. "Non è possibile scoprire quando le Creature del Rift sferreranno il prossimo attacco. Potremo dirci fortunati se non ci attaccheranno non appena verranno a conoscenza dell'avanzata della Legione della Spada di Doom". Il Demagogo pensa come gli altri che il vostro esercito non sia potente abbastanza da assicurarvi la vittoria. Solstice, il taciturno Alto Sacerdote dei potenti Templari del Tempo, non ha ancora detto nulla. Decidi di chiedergli di inviare dei maghi in aiuto al tuo esercito (vai al **241**), oppure lo ignori (vai al **301**)?

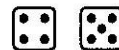
**222**

Ti avvicini con passo sicuro, mentre i soldati ti osservano con uno sguardo perplesso. Cerchi di superarli con uno scatto (vai al **322**), oppure gridi: "Ehi, ragazzi! Qualcosa che non va?" (vai al **332**)?

**223**

Proprio quando Mardolh balza in avanti per colpirti, ti chini e sferri un potente Colpo del Cobra contro la cintura borchiata di cuoio, stretta là dove la parte umana del mostro si trasforma in millepiedi. La Difesa di Mardolh è 6. Se il tuo attacco riesce, vai al **231**. Altrimenti, uno dei quattro pugni della creatura ti colpisce, facendoti perdere 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ritorna all'inizio di questo paragrafo.

**224**

Nonostante l'influsso magico dello Scettro e l'arrivo delle truppe di rinforzo, ti sembra che il morale dell'esercito sia molto basso. Hanno tutti perso fiducia in

te dopo il tuo rifiuto di duellare contro Honoric: li hai delusi non dimostrandoti all'altezza del loro coraggio e della loro abnegazione. Ormai la tua sorte è segnata. L'esercito di Honoric riesce a sfondare la prima linea, mentre tu vieni catturato da un drappello di Portatori del Caos e ucciso senza pietà. Forse, chissà... il tuo nome verrà ricordato nella ballata di qualche sconosciuto menestrello.

**225**

Il veleno comincia a circolare nel tuo sangue: le fitte di dolore sono fortissime, ma la tua immunità ne attenua gli effetti. Perdi 8 punti di Resistenza, ma riesci a uccidere tutti e tre gli insetti velenosi. Se sei ancora vivo, vedi che gli Elfi Oscuri stanno frettolosamente montando in groppa alle cornacchie, le quali si alzano subito in volo e spariscono nelle nubi che incombono minacciose sopra il Rift. Vai al **185**.

**226**

Con un grido da guerriero ti lanci all'attacco, ma sembra che lo Scettro non abbia nessun effetto sui tuoi uomini: hai l'impressione di non avere più la forza, il prestigio per condurli in battaglia. Continui ad avanzare, ma le Guerriere di Horngroth si scontrano frontalmente con le tue truppe. I tuoi piani sembrano non sortire alcun effetto, quasi che la tua presenza influisse negativamente sul morale del tuo esercito. L'attacco viene respinto, e la cavalleria di Honoric sferra l'ultimo attacco decisivo, sfondando la prima linea e annientando il fianco sinistro. Dopo mezz'ora di combattimenti, i tuoi uomini battono in ritirata. Non ti rassegni alla disfatta e cerchi di allontanarti dal campo di battaglia nel tentativo di riunire quanto è rimasto del tuo esercito. Ma gli arcieri nemici, ormai, stanno già scoccando le loro temibili frecce; una di esse si conficca nel tuo occhio sinistro, maciullandoti il cervello con lo smeraldo magico. La morte è istantanea.

**227**

Aspetti la fine del consiglio in una piccola stanza, mentre i Consiglieri discutono sul numero di uomini da inviare in tuo aiuto. Dopo una lunga attesa le porte si aprono, e due persone si fanno avanti: la prima è il capo della Bulè, un dotto di nome Obuda Varhegyen; indossa una lunga tunica gialla sul cui petto è ricamata la Ruota delle Infinite Possibilità, l'emblema della setta di Beatan. Alle sue spalle intravvedi una donna bellissima, avvolta in una morbida tunica e in un mantello azzurro, con un'incantevole chioma di capelli ramati, occhi di un azzurro incredibile e un sorriso dolcissimo: Obuda la presenta come Hivatala, Schermitrice della Guardia di Serakub. Ti siedi accanto ai due Consiglieri, i quali ti comunicano subito che la Bulè ha deciso di assegnarti duemila soldati. Hivatala tenterà di assemblare un gruppo di volontari per aumentare le possibilità di successo, e Obuda invierà alcuni messaggeri presso i seguaci di Beatan della Città di Aveneg perché, data la loro inimicizia con Honoric - egli ti spiega - saranno sicuramente disposti a fornire alcune truppe. Riparti dalla meravigliosa

Città dei Giardini con il cuore pieno di rinnovata speranza. Hivatala in persona comanderà l'esercito di Serakub, forte di duemila scudiere, cinquecento soldati a cavallo e mille soldati dell'Armata delle Infinite Possibilità. Vai al **387**.

### 228

Ti sembra di avere il corpo completamente paralizzato, quasi che quell'arma magica avesse risucchiato ogni tua forza di volontà. Perdi 1 punto di Energia Interiore. Se hai perso tutta la tua Energia Interiore, vai al **334**. Se invece ne hai ancora, puoi cercare di uccidere il Vecchio con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **168**), oppure tentare di colpirlo con lo Scettro (vai al **178**), o ancora spronare il cavallo per cercare di travolgerlo (vai al **188**).

### 229

Un messaggero ti sveglia di buon'ora. Se nel corso dell'avventura del terzo libro delle avventure 'Ninja', *Usurpatore!*, hai incontrato un Paladino di nome Doré le Jeune, il cui aiuto per sconfiggere l'Usurpatore è stato fondamentale, vai al **249**. Altrimenti, vai al **259**.

**230**

Impartisci l'ordine di attacco e parti al galoppo, seguito dai cavalieri e da Doré le Jeune. Lo scontro è violento, e i tuoi uomini riescono ad avere la meglio. Le truppe di Honoric, comunque, combattono furiosamente, sostenute dall'impeto dei Portatori del Caos. Purtroppo, però, alle tue spalle gli uomini della Città di Spires sono esausti, non riescono a resistere e nel giro di pochi minuti soccombono e si lanciano in una fuga precipitosa, inseguiti dalle Reclute di Doomover. Sfruttando il caos generale, le truppe regolari di Horngroth, Mortavalon e Aveneg circondano la fattoria e annientano la retroguardia, che continua a combattere valorosamente a difesa della propria postazione. La battaglia ormai è perduta. L'impeto dell'attacco avversario travolge i tuoi uomini; tenti disperatamente di riunire i pochi superstiti, ma una lancia nemica mette fine alla tua giovane vita.

**231**

Del tutto inaspettatamente, il tuo colpo travolge il Figlio di Nil e lo fa indietreggiare; poi il corpo del tuo avversario comincia a tremare con violenza, a rimpicciolirsi e a mutare colore fino a quando la pelle non diventa completamente nera. A metamorfosi conclusa, ti ritrovi davanti non il Figlio di Nil, bensì uno Spirito del Vulcano, un essere spregevole proveniente dai Sette Inferi o da piani di esistenza ancora più bassi dell'Abisso, in grado di impossessarsi della tua mente e di riempirla di visioni spaventose. Lo Spirito, che ha assunto le sembianze di Mardolh per trarti in inganno,

ti osserva con occhi malevoli, mentre dalla sua pelle comincia a levarsi un fumo denso. Devi affrettarti se vuoi evitare che quei vapori ti offuschino la vista, rendendoti così un facile bersaglio. Vuoi ritornare nella Sala del Trono (vai al **245**), oppure decidi di attaccare l'orribile creatura malgrado il fumo ti impedisca di vedere bene (vai al **257**)?

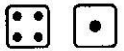
**232**

Ti allontani cercando di evitare il bagliore dei falò e riesci a raggiungere il limitare dell'accampamento, quando all'improvviso una creatura orrenda ti sbarra la strada: un Orco, vestito come un soldato di Doomover, ti fissa grugnendo. Se sei un abile Acrobata, vai al **282**. Altrimenti, vai al **292**.

**233**

Ti precipiti giù dalle scale, ma, non appena giri l'angolo del corridoio antistante la Sala del Trono, un gruppo di Orchi ti si para davanti. C'è qualcosa di strano nel loro comportamento: quegli esseri disgustosi sembrano impauriti non tanto dalla tua presenza quanto da qualcosa o qualcuno che si trova alle tue spalle. Abbassi lo sguardo e vedi un'ombra allungarsi sul pavimento e avanzare lenta e minacciosa verso di te. Se decidi di ritirarti sul tetto del Palazzo e, se sei un abile Arrampicatore, scendere dalla parete esterna, vai al **393**. Se invece preferisci affrontare la creatura misteriosa che sta avanzando alle tue spalle, vai al **385**.

**234**

Alla vista dello Scettro gli uomini che hanno difeso con valore il guado ritrovano coraggio e determinazione. Lanci le tue riserve all'attacco e assieme a Hengist e ai suoi 350 uomini, a Doré le Jeune e ai suoi Paladini avanzi inesorabile. Il morale è altissimo e la battaglia è breve e decisiva. Il nemico viene decimato e si lancia in fuga travolgendo la cavalleria di Horngroth. Intanto, sopra le vostre teste, il Mago Bianco è riuscito a uccidere i tre draghi alati e sta ritornando verso Greenridge gravemente ferito, ma ancora vivo.
All'improvviso, nella mischia intravedi una figura che si fa avanti a piedi: lo smeraldo che porti all'occhio comincia a brillare, rivelandoti che quell'essere è un Vecchio, forse lo stesso che hai affrontato durante la tua ricerca della Corona di Irsmuncast nell'avventura 'Ninja' *Usurpatore!* Da sotto la tunica della creatura fuoriescono lunghi tentacoli, mentre la bocca è circondata da appendici tentacolari e la mano stringe una pesante mazza che emana un bagliore inquietante. I guerrieri che lo circondano lo lasciano passare e lentamente formano un cerchio attorno a voi.
"Vendicatore, è giunta la fine del tuo regno!" sibila l'essere. Devi affrontarlo in combattimento, ma ti trovi in sella e non puoi usare nessun calcio o colpo particolare. Puoi solamente cercare di colpirlo con il tuo Scettro e usare il pugno. Decidi di attaccarlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **264**), di colpirlo con lo Scettro (vai al **274**), oppure di spronare il tuo cavallo per travolgerlo sotto gli zoccoli (vai al **284**)? Se decidi di usare lo Scettro come arma, ricorda che

non puoi sfruttare l'Energia Interiore per raddoppiare il Danno inflitto.

**235**

La tua agilità e conoscenza del territorio ti permettono di proseguire verso oriente senza difficoltà. Parecchie volte ti imbatti in bande di Orchi, di ritorno dalle loro razzie nelle pianure del Mare Interno: evidentemente Irsmuncast non è l'unica città presa di mira dalle Creature del Rift. Ti trovi a due giorni di viaggio da Serakub e stai camminando lungo i margini di una fitta boscaglia, quando dalla vegetazione sbuca un drappello di venti cavalieri, che punta verso di te; la tua vista infallibile ti permette di riconoscere subito gli scudi a forma di losanga dei seguaci di Dama. Hai incontrato una pattuglia di ricognizione della Città di Serakub. Vai al **17**.

**236**

Mentre la cavalleria si lancia all'attacco, le truppe di Honoric reagiscono con precisione impressionante. La cavalleria si spezza in due e i temibili arcieri, conosciuti con il nome de 'la Pioggia del Caos', si fanno avanti per crivellare di frecce i tuoi uomini. Osservi la cavalleria scontrarsi contro il nemico e cadere sterminata dall'infallibile mira nemica. Assisti impotente all'accerchiamento e alla carneficina dei tuoi uomini. I pochi superstiti cercano di mettersi in salvo allontanandosi dal campo di battaglia. Ormai la sorte è segnata. La Legione della Spada di Doom ora può decidere di attaccare dove vuole perché la tua

difesa è stata annientata. Nel giro di pochi minuti l'inarrestabile fiume dell'esercito nemico travolge quanto rimane delle tue truppe. Un drappello di cavalieri avversari riesce a circondarti ed ucciderti barbaramente mentre cerchi di lanciarti in un ultimo e disperato attacco.

**237**

"Come osi ammettere la tua colpa?" urla una seguace di Nemesis. Le sacerdotesse di Dama ritraggono la loro offerta di aiuto e i seguaci di Beatan borbottano confusi. La votazione ti è sfavorevole, e Obuda Varhegyen, capo della Bulè, ti avverte che la Città di Serakub non appoggerà mai la tua causa. Sei costretto a ritornare a Irsmuncast da solo e senza aiuti per ultimare i preparativi alla battaglia. Senza nessun alleato che dia man forte ai tuoi, Honoric e il suo esercito annientano senza difficoltà la resistenza della tua città, mentre tu muori combattendo valorosamente nell'ultimo disperato tentativo di opporti alle forze del male.

**238**

"Sentiamo le notizie che ci portano i nostri Ranger" dice Gwyneth indicando Glaivas. "Questo è quanto

siamo riusciti a scoprire sulle forze di Honoric" ribatte Glaivas porgendoti un foglio.

ESERCITO DI HONORIC

| | |
|---|---|
| Legione della Spada di Doom | 5.000 soldati |
| | 2.000 arcieri - La Pioggia di Doom |
| | 500 cavalieri - I Portatori del Caos |
| Legione di Aveneg | 1.000 soldati |
| Legione della Città di Spires | 1.000 soldati |
| Soldatesse di Horngroth | 1.000 soldatesse |
| | 500 amazzoni |
| Soldati di Mortavalon | 1.000 Lancieri di Moraine |
| Monaci della Mantide Scarlatta | 200 |
| Reclute di Doomover | 4.000 |
| TOTALE | 16.200 |

"Noi, invece, disponiamo di circa 10.000 uomini. Le forze nemiche sono nettamente superiori a noi, e la Legione della Spada di Doom è conosciuta per la sua crudeltà in tutto il Manmarch" aggiunge Glaivas, sedendosi. Vai al **4**.

**239**

Ritorni velocemente a Irsmuncast per evitare di lasciare sguarnita la città. Dopo una giornata di completo riposo, ti prepari a ripartire, ma Greystaff, Alto Sacerdote del Tempio di Avatar, ti presenta un uomo, chiamato il Mago Bianco, che indossa un'ampia tunica bianca e un cappello a punta. Greystaff ti consiglia di accettarlo nel tuo esercito. Rimani a pensare per qualche secondo, ma sai che sicuramente è una persona fidata e che ti sarà di enorme aiuto. Vai al **229**.

**240**

La cavalleria parte all'attacco coraggiosamente, ma lo scontro è violento e le vittime numerose. Alcuni minuti più tardi le truppe che difendono il ruscello sono costrette ad indietreggiare perché la superiorità numerica del nemico è schiacciante. L'avversario riesce a sfondare la prima linea e a travolgere i tuoi uomini che, in preda al panico, si lanciano in una fuga disperata. Per il tuo esercito, ormai, è la disfatta, e la sorte della battaglia è segnata. Mentre cerchi inutilmente di riunire i pochi superstiti, vieni catturato da un drappello di nemici e ucciso senza pietà. Forse il tuo nome verrà ricordato in una ballata di qualche sconosciuto menestrello.

**241**

"Le prove e le tribolazioni dei sovrani delle città non sfiorano nemmeno il Tempio di Snowfather - il dio che venne prima di ogni cosa e che sopporta ogni cosa - proprio come il Tempio delle Stagioni, che sopravviverebbe sotto il dominio di colui che chiamate Honoric" ti risponde Solstice.
"E sotto il dominio delle Creature del Rift?" si affretta a chiedere il Demagogo. "Persino tu, Solstice, che vivi

ritirato dal mondo, devi aver udito i racconti della Città degli Scheletri, che si trova sotto il Rift! Credi che il tuo prezioso Tempio sopravviverebbe sotto la tirannia dei Vecchi?"
Solstice sembra non sentire le parole irate del Demagogo. Non avrai nessun aiuto dal Tempio del Tempo. Vai al **301**.

**242**

Ti precipiti dentro la tenda e sorprendi un soldato con una scodella di brodo caldo in mano. L'uomo ti guarda sorpreso e, prima che cominci a farti domande, esci scusandoti per averlo disturbato. Una fila di soldati sta avanzando minacciosamente verso di te. Alla tua destra c'è un carro pieno di armi, e poco più in là una pesante macchina d'assedio. Cerchi di nasconderti dietro alla macchina (vai al **252**), decidi di fuggire alla tua sinistra (vai al **232**), oppure corri verso i soldati nemici (vai al **222**)?

**243**

Hai sostituito l'occhio sinistro che hai perduto in battaglia con il Globo, il prezioso smeraldo in tuo possesso? Se sì, vai al **203**. Altrimenti, vai al **253**.

**244**

Assieme ai Ranger, Toller conduce la cavalleria alla carica mentre Happening e gli altri Strumenti della Fortuna si stanno avvicinando al punto in cui il tuo esercito minaccia di soccombere. Kelmic il Guerriero comincia a lanciare strali e sfere di fuoco magiche contro gli schieramenti nemici. Alcuni proiettili vanno a segno, ma molti altri vengono intercettati dai potenti maghi avversari. La battaglia infuria.
Proprio in quel momento tre enormi creature alate si stagliano all'orizzonte. Inorridito, osservi i tre draghi alati dirigersi verso il campo di battaglia, dove seminano morte e distruzione a furia di colpi di coda e di fauci. In pochi secondi il fianco destro del tuo esercito soccombe e si lancia in fuga terrorizzato.
La cavalleria di Honoric insegue i superstiti della Città di Spires e li stermina barbaramente, mentre la Legione della Spada di Doom avanza accerchiando i difensori del guado. Antocidas si allontana dal campo di battaglia assieme ai suoi mercenari, mentre il coraggioso Doré le Jeune si getta nella mischia. Ormai tutto è inutile. Vieni catturato da un drappello di soldati nemici e ucciso senza pietà. Forse, chissà, il tuo nome verrà ricordato in una ballata di qualche sconosciuto menestrello.

**245**

Sali precipitosamente le scale e tiri il supporto della torcia per azionare il dispositivo che apre la porta segreta. Entri nella Sala del Trono e vieni sorpreso da un'orda di Orchi, capeggiata da due imponenti Troll,

intenta a saccheggiare i ricchi drappeggi che ornano la magnifica Sala. Il tuo arrivo attira la loro attenzione: ti rendi conto che non riuscirai mai a metterti in salvo oltrepassando l'enorme portale e perciò decidi di ritornare nelle prigioni sotterranee. Purtroppo la porta segreta si è richiusa e, mentre cerchi disperatamente di riaprirla, la risata crudele dello Spirito del Vulcano ti fa capire che quell'essere infernale ha bloccato la porta. Cerchi di difenderti, ma le forze nemiche hanno la meglio: vieni ucciso non lontano dal trono che ti appartiene di diritto.

## 246

Le truppe di Serakub si precipitano in prima linea per opporsi all'attacco della cavalleria nemica condotta dai Portatori del Caos. Lo scontro è spaventoso, ma i tuoi uomini riescono a resistere. I temibili arcieri della Pioggia del Caos si dispongono sulla destra, davanti al bosco di Woodnugget, mentre la Legione sostiene l'avanzata della cavalleria.
La cavalleria di Honoric viene respinta, ma arriva all'improvviso la Fanteria che tampona la ritirata. La battaglia infuria alla Fattoria di Hartwig Fell, dove i tuoi uomini si difendono strenuamente dietro le palizzate di legno. Purtroppo, però, le truppe allineate fra la fattoria e Tallhill rischiano di venire travolte e sterminate. Chiedi alle cavallerie di Serakub e Irsmuncast di aggirare la fattoria e scagliarsi contro la Legione (vai al **256**), oppure ordini ai guerrieri di Serakub appostati a Tallhill di attaccare i nemici (vai al **266**)?

## 247

Sali velocemente sul tetto del Palazzo, ti sporgi oltre i bastioni e osservi i giardini sottostanti. A poco a poco il fumo si dirada, e tu vedi un gruppo di Orchi che ti fissa con occhi minacciosi. Poiché non puoi scendere dalle mura, decidi di dirigerti nuovamente verso la scalinata che porta alla Sala del Trono. Gli Orchi si trovano alle spalle di un Troll delle Caverne, il quale aveva cominciato a salire le scale subito dopo averti visto sul tetto. La creatura grugnisce facendo roteare la sua clava chiodata. Decidi di attaccarlo con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **195**), con un Pugno di Ferro (vai al **173**), oppure con un Atterramento a Mulinello (vai al **155**)?

## 248

Spazi con lo sguardo sul campo di battaglia, e il tuo cuore si riempie di gioia: la cavalleria avversaria viene respinta e messa in fuga. La tua presenza e l'ardore di Doré le Jeune sono riusciti a incitare i tuoi soldati e a incutere loro la forza per sconfiggere i temibili Portatori del Caos, malgrado le pesanti perdite subite. Vai al **7**.

## 249

Il messaggero ti comunica che un Paladino di nome Doré le Jeune, accompagnato da quattro compagni d'armi, ti chiede il permesso di unirsi al tuo esercito; i visitatori appartengono tutti all'ordine della croce rossa di Rocheval, Principe dei Cavalieri Erranti. Bal-

zi dal letto e ti vesti frettolosamente. Non vedi l'ora di correre incontro al valoroso cavaliere che ti ha aiutato nel momento del bisogno, quando dovevi lottare contro il male che insidiava il mondo di Orb. Non appena vi vedete, vi scambiate un abbraccio caloroso, mentre tu gli comunichi senza un attimo di esitazione che la sua presenza e quella dei suoi compagni ti onora e ti solleva. Gli chiedi perché se ne sia andato senza nemmeno salutarti, e Doré le Jeune spiega: "Irsmuncast non era l'unica città ad avere bisogno di noi. E poi c'eri tu a tenere d'occhio la situazione." Mormori che, dopo la tua partenza, di occhi ce ne sarebbero voluti cento, e per la prima volta da quando lo conosci lo vedi sorridere. Vai al **269**.

**250**

In lontananza vedi Honoric a cavallo che cerca di raggruppare i superstiti del suo esercito affinché essi non si disperdano nella ritirata; d'un tratto noti che egli si sta portando qualcosa alla bocca: è un corno da guerra. Il suono è assordante e sembra echeggiare minaccioso nel cielo. Ti senti invadere da un panico incontrollabile, e anche sui volti dei tuoi uomini vedi dipingersi un'espressione atterrita. Al tuo fianco Doré le Jeune cerca di tapparsi le orecchie con le mani. Poi, qualche attimo dopo, vedi materializzarsi qualcosa accanto ad Honoric, un mostro imponente, alto più di otto metri e nero come la pece: la creatura brandisce un'enorme spada dalla quale si sprigiona un'energia malefica simile a quella che anima Sorcerak. Il titano ti guarda con occhi di fuoco, mentre avanza minaccio-

so, avvolto in un sinistro alone di luce. Chiedi a Doré le Jeune e ai cavalieri superstiti di accompagnarti all'attacco (vai al **376**), oppure ordini al tuo esercito di indietreggiare (vai al **386**)?

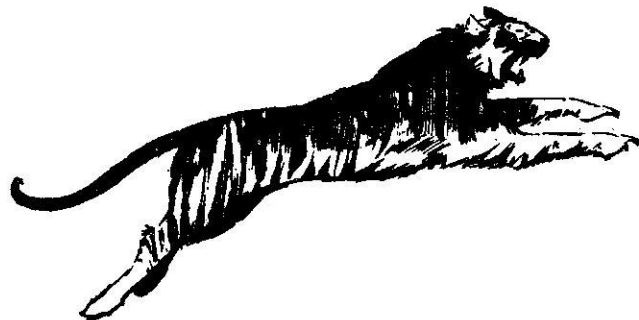
## 251

"Allora, dove mi consigli di andare, Antocidas?" chiedi al robusto mercenario.

"A Greydawn" risponde l'uomo. Gli altri levano verso di lui sguardi carichi di sorpresa. "Le truppe di Moraine, dio dell'Impero, stanno cercando una scusa per dare battaglia: vivono per la guerra, e si dice che i suoi soldati siano mezze bestie, ciascuno con la forza di due uomini."

"Ma non rischiamo di ritrovarci tra i piedi un male ben peggiore di quello che volevamo sconfiggere?" obietta Greystaff.

"Possiamo promettere loro la terra a oriente della nostra città, così ci proteggeranno dalle incursioni delle Creature del Rift. Irsmuncast è sempre stata un bersaglio facile proprio perché è la città più orientale del Manmarch, vicinissima alle Budella di Orb."

Vai al **361**.

## 252

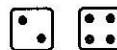
Ti nascondi e resti immobile, cercando di ridurre la frequenza del tuo respiro. I soldati ti passano accanto senza nemmeno accorgersi della tua presenza. Aspetti ancora qualche minuto e già pensi di essere riuscito a metterti in salvo quando all'improvviso avverti uno strano pizzicore all'occhio sinistro. Il Globo ha individuato l'impiego di arti magiche! Ti volti di scatto e ti ritrovi a fissare un mago, che ti ha trovato grazie a un incantesimo. Balzi fulmineo in piedi prendendo di sorpresa il giovane seguace di Nemesis. Devi impedirgli a tutti i costi di lanciare l'allarme, perciò ti prepari a sferrare il tuo temibile Pugno di Ferro. La

Difesa del mago durante il tuo attacco è 7. Se riesci ad ucciderlo, vai al **262**. Altrimenti, vai al **272**.

## 253

Non senti fruscii, né rumore di passi, nemmeno un respiro. Rimani fermo con i muscoli tesi nella speranza di scoprire qual è l'origine del fetore che senti. Non lo saprai mai, perché un corno invisibile ti trafigge il torace, mentre degli artigli affilati ti dilaniano il corpo, proprio come se un'orda di mostri invisibili ti stesse attaccando. Ti senti sollevare in aria, poi ricadi su un oggetto appuntito che ti trafigge e uccide all'istante. L'ultimo tuo pensiero corre a Honoric e alla sua sanguinaria Legione, che di certo conquisterà la tua amata città.

## 254

Toller e il Mago Bianco si dimostrano favorevoli ai piani strategici di Doré le Jeune, mentre Glaivas e Gliftel sono a favore della strategia proposta da Gwyneth. Dopo un lungo silenzio, Hickling di Fiendil si alza e prende la parola. "Ci troviamo in una situazione di netto svantaggio numerico. Dobbiamo sfruttare le caratteristiche della valle a nostro favore. Gwyneth dovrebbe dirigersi subito verso il Ponte di Ruric, seguita dalla sua cavalleria per arginare qualsiasi tentativo di sfondamento da parte del nemico. I miei duemila fanti si dovrebbero appostare nei pressi del guado, mentre gli arcieri di Gliftel si disporranno nel bosco di Woodnugget. Le truppe della Città di Spires e la loro cavalleria si allineeranno fra il bosco di

Woodnugget e quello di Wickerwood. Un migliaio di uomini di Spires, assieme ai mercenari di Antocidas, verranno tenuti di riserva vicino a Greenridge, dove il Vendicatore si insedierà con il suo quartier generale. Glaivas e i suoi Ranger rimarranno sulla Collina di Colwyn come truppe di rinforzo".
Gli Strumenti della Fortuna e Antocidas sostengono quest'ultima strategia. "Mio signore" dice Hengist all'improvviso. "Qual è la vostra decisione?"
Segui i consigli di Gwyneth (vai al **392**)?
Segui la strategia proposta da Doré le Jeune (vai al **402**)?
Oppure decidi di disporre il tuo esercito secondo i consigli di Hickling (vai al **412**)?

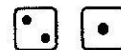
**255**

Lasci le aride distese desolate che circondano il Rift e passi in una zona collinosa dalla vegetazione lussureggiante, che a poco a poco si trasforma in una foresta densissima, i cui rami si intrecciano sopra la tua testa impedendo ai raggi del sole di filtrare, tanto che ti è impossibile capire se sia giorno o notte. Stai attraversando le Foreste del Trapasso. La leggenda narra che chi vi entra viene magicamente trasportato in un mondo onirico, dal quale non è più possibile fare ritorno. Dopo due, forse tre giorni di cammino sbuchi in una piccola radura illuminata da un sottile raggio di sole, penetrato miracolosamente di tra la folta vegetazione. In mezzo alla radura vedi una figura avvolta in un ampio mantello grigio; fai per avvicinarti allo scopo di chiedere indicazioni, ma proprio in quel momento una nuvola passeggera oscura il cielo e, quando ritorna la luce, la radura è deserta. In lontananza senti il cupo verso di un gufo. Continui a camminare fino a quando la vegetazione non comincia a diradarsi, e tu non arrivi sulle sponde di un bellissimo fiume. È il Greybone; seguendo il suo corso sinuoso arriverai presto alla favolosa Città di Greydawn. Vai al **265**.

**256**

La cavalleria si lancia all'attacco con un grido di guerra, ma viene ostacolata da una pioggia di frecce che stermina duemila uomini in pochi secondi. Sembra che i tuoi si siano scontrati contro un muro impenetrabile. L'esercito allineato fra la fattoria e Tallhill soccombe sotto il violento attacco nemico. Ormai è la disfatta, e la Legione nemica si riversa verso le postazioni delle retrovie. Greenridge viene travolta dall'orda assetata di sangue, e tu vieni catturato e barbaramente ucciso da un drappello di legionari.

**257**

Avanzi in mezzo al fumo, trovi il nemico e lo scaraventi a terra prima di colpirlo con quanta più forza hai in corpo. Se possiedi la capacità dello Yubi- Jutsu, il Controllo dei Centri Nervosi, vai al **273**. Altrimenti, lo Spirito riesce a divincolarsi dalla tua presa prima di venire ucciso e fugge dalla stanza lasciando dietro di sé una scia di fumo. Vai al **267**.

## 258

Hai appena impartito l'ordine, e le truppe cominciano già a ritirarsi verso Bridgebeam: purtroppo non hai uomini a sufficienza. Il nemico ti accerchia, e la ritirata strategica si tramuta ben presto in una disfatta totale. Vieni catturato e ucciso senza pietà, mentre cerchi disperatamente di opporti all'avanzata dell'orda malvagia.

## 259

Il messaggero ti comunica che un Paladino di nome Doré le Jeune, accompagnato da quattro compagni d'armi, chiede il permesso di unirsi al tuo esercito; i visitatori portano tutti la croce rossa di Rocheval, Principe dei Cavalieri Erranti. Accetti il loro aiuto, ma chiedi a Gwyneth di vigilare su di loro. Convochi l'ultimo consiglio di guerra prima di affrontare le truppe di Honoric. Vai al **269**.

## 260

Tre enormi creature alate sbucano all'orizzonte: riconosci i draghi alati, mostri dotati di code velenosissime e temibili fauci. I tre volatili calano sulle truppe che difendono il ruscello, mietendo numerose vittime; i tuoi uomini non riescono a opporre resistenza e, in preda al panico, si lanciano in una fuga disperata. Il nemico avanza inesorabile e accerchia i difensori della fattoria: per il tuo esercito ormai è la disfatta, e la sorte della battaglia è segnata. Mentre cerchi disperatamente di riunire i pochi superstiti, vieni catturato da un drappello di nemici e ucciso senza pietà. Forse il tuo nome verrà ricordato in una ballata di qualche sconosciuto menestrello.

## 261

"Lasciatemi da solo, adesso. Voglio pensare."
I presenti si allontanano dalla Sala della Stella inchinandosi per salutarti. È di vitale importanza che la tua decisione sia giusta. Se desideri consultare gli scribi per avere maggiori informazioni sulle città, vai al **61**. Se invece sei già pronto a decidere, vai al **281**.

## 262

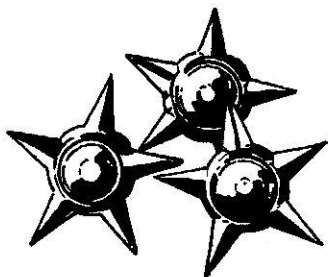
La tua mira è infallibile: il mago stramazza a terra privo di vita. Rimani in ascolto e senti che i tuoi inseguitori sono molto lontani. Con la complicità della notte ti allontani dall'accampamento nemico per ritornare fra i tuoi uomini. Vai al **100**.

## 263

Se conosci l'arte dello Yubi-Jutsu, il Controllo dei Centri Nervosi, vai al **323**. Altrimenti decidi di colpire una delle tre teste.

Creatura del Rift
Difesa contro il Colpo del Cobra: 3
Resistenza: 24
Danno: 2 Dadi + 3

Se vinci, vai al **323**. Altrimenti, la tua Difesa è 5. Sarà molto difficile parare tutti i colpi della creatura. Se sopravvivi, puoi tentare di attaccare con un Calcio del Cavallo Alato (vai al **283**), con un Calcio del Fulmine

a Forbice (vai al **213**), oppure puoi riprovare con un altro Colpo del Cobra (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

## 264

Il tuo cavallo scarta paurosamente quando il Vecchio si avvicina, ma tu balzi dalla sella e lo colpisci alla testa.

Vecchio
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 7
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado + 2

Se hai ucciso il tuo avversario, vai al **294**. Se dopo il tuo attacco è ancora vivo, il Vecchio cerca di colpirti al torace con la sua temibile mazza. La tua Difesa è 7. Se riesce a colpirti, annota i punti di Danno e vai al **304**. Se invece schivi il colpo, puoi decidere di attaccarlo ancora con un Colpo della Zampa di Tigre (ritorna all'inizio di questo paragrafo), puoi tentare di travolgerlo spronando il tuo destriero (vai al **284**), o infine colpirlo con lo Scettro (vai al **274**).

## 265

Senza accorgertene, mentre attraversavi la foresta hai superato le Montagne del Corno, il confine meridionale del Manmarch, e hai raggiunto le Terre degli Animali, dove esiste anche qualche raro insediamento umano. Segui il corso del fiume, non sapendo cosa potrai incontrare in questa terra sconosciuta; in lontananza scorgi alcuni appezzamenti di terra coltivata che circondano una città avvolta in una densa nebbia. Non appena il sole tramonta, la nebbia si dilegua e lascia intravvedere le mura fortificate, costruite nello stile architettonico tipico degli Imperatori del Sigillo Azzurro: sei arrivato nell'antichissima Città di Greydawn. Osservi il paesaggio circostante e noti che nei campi stanno lavorando alcuni schiavi legati l'un l'altro da pesanti catene; altri contadini, sicuramente servi della gleba, sono intenti a coltivare la terra dei loro padroni. Molti vengono rudemente sollecitati al lavoro da un gruppo di esseri dai lineamenti vagamente suini, nudi fino alla cintola e con corpi muscolosi. Ti avvicini con cautela alle porte della città, ma nessuno sembra essersi accorto del tuo arrivo. Vai al **275**.

## 266

Gli uomini appostati sulla collina si lanciano alla carica lungo il pendio obbligando millecinquecento legionari a voltarsi per respingerli. Le tue truppe combattono con valore e determinazione. Il fianco destro dell'esercito resiste molto bene, anche se noti che la cavalleria di Honoric si sta riorganizzando dietro a un muro di arcieri.

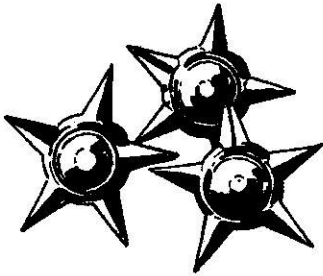
All'improvviso Hengist ti afferra una spalla puntando un dito alla tua sinistra: dalla Palude di Reekfen sono usciti duecento Monaci della Mantide Scarlatta. "Devono essere arrivati fin qui scendendo il fiume a nuoto e protetti dalla Foresta delle Ombre" grida Hengist, mentre i Monaci cercano di assalire il fianco sinistro delle guerriere di Serakub, le quali continuano a resistere agli attacchi degli alleati di Honoric difendendo il guado con valore. Ma sei sicuro che non riusciranno a resistere a lungo con l'arrivo di quel rinforzo.
Ordini agli Elfi che si trovano nel bosco di Crossway di correre in loro aiuto e attaccare i Monaci (vai al **276**), oppure ordini alla cavalleria di Serakub di tornare indietro per cercare di ricacciare i Monaci della Mantide Scarlatta (vai al **286**)?

## 267

Ti lanci all'inseguimento dello Spirito nei sotterranei del Palazzo, ma il fumo ti impedisce di respirare. Gli occhi ti lacrimano e sei costretto a rallentare. Speri di scovare il nemico fra le tombe dei tuoi antenati, ma devi rinunciare. Passi accanto ad una cella, un tempo la tana di un Troll, e dopo un po' sbuchi nel cimitero in cui, da tempo immemore, riposano le spoglie mortali del Signore Kalmon. Con passo furtivo ti dirigi verso l'uscita per perlustrare le strade della città. Vai al **73**.

## 268

Attacchi con violenza i nemici presso il guado, ma l'azione non sortisce l'effetto desiderato: le truppe

avversarie indietreggiano, ma riescono ad assorbire l'impeto dei tuoi uomini. Ti rendi conto che lo schieramento laterale destro è stato sopraffatto dalla Legione della Spada di Doom, la quale, attraverso la breccia aperta, riesce ad accerchiare il tuo esercito. La battaglia ormai è perduta. Cerchi disperatamente di riunire i superstiti in fuga, ma vieni sorpreso e ucciso da un gruppo di cavalieri avversari.

**269**

Durante il consiglio di guerra devi decidere che strategia attuare. Hai bisogno di molti uomini per affrontare Honoric sul campo di battaglia, ma allo stesso tempo la città non può rimanere sguarnita quando le forze del Rift la cingeranno d'assedio. Se tutto l'esercito rimarrà in città, potrai attendere l'arrivo delle truppe nemiche protetto dalle mura fortificate; se, come Gwyneth, ritieni che questa sia la soluzione ideale, vai al **199**. Lackland, condottiero delle truppe che un tempo erano l'esercito dell'Usurpatore, nonché Alto Sacerdote del Tempio di Nemesis, ti suggerisce di lasciare in città la milizia cittadina e un migliaio di seguaci di Dama. Antocidas inveisce contro la stupidità di Lackland e propone di lasciare lui in città a capo di tremilacinquecento uomini, meno forti delle duemila sacerdotesse di Gwyneth. Il Demagogo ti invita a dividere il tuo esercito, lasciandone metà in città a difesa delle mura. Decidi di seguire il consiglio di Lackland (vai al **279**), quello di Antocidas (vai al **209**), oppure quello del Demagogo (vai al **341**)?

**270**

Racconti al Mago Bianco quanto hai veduto nell'accampamento nemico durante la notte. "È giunto il mio momento, signore" dice lui, infine, con estrema calma. L'uomo si concentra, mormora alcune parole incomprensibili, dopo alcuni istanti si solleva da terra fra lo stupore di quanti si trovano sulla Collina di Colwyn e comincia a volare verso il bosco di Wickerwood proprio nell'attimo in cui tre enormi draghi alati sbucano all'orizzonte e si dirigono verso i soldati della Città di Spires. Il Mago Bianco si lancia all'attacco con potenti incantesimi e parole magiche, mentre i tre draghi lo circondano e cercano di colpirlo con le loro code velenose.

Nonostante la battaglia li abbia duramente provati, i tuoi uomini rimangono in attesa di ordini. All'improvviso Doré le Jeune ti si avvicina, l'armatura ammaccata e sporca di sangue. "Signore, abbiamo bisogno di rinforzi al ruscello. Gli uomini della Città di Spires non possono resistere a lungo". Osservi lo schieramento alla tua sinistra. La cavalleria di Honoric sembra essersi ritirata, ma la Legione della Spada di Doom sta cercando di sfondare le tue linee. Le truppe avver-

sarie incontrano la strenua difesa dell'esercito di Gwyneth, dei soldati di Fiendil e dei mercenari di Antocidas. Ti rendi conto che puoi disporre ancora di mille uomini della Città di Spires. Ordini alla cavalleria di precipitarsi al ruscello (vai al **280**), oppure comandi alle truppe che difendono la fattoria di spostarsi verso il ruscello, riservandoti di usare la cavalleria più tardi (vai al **290**)?

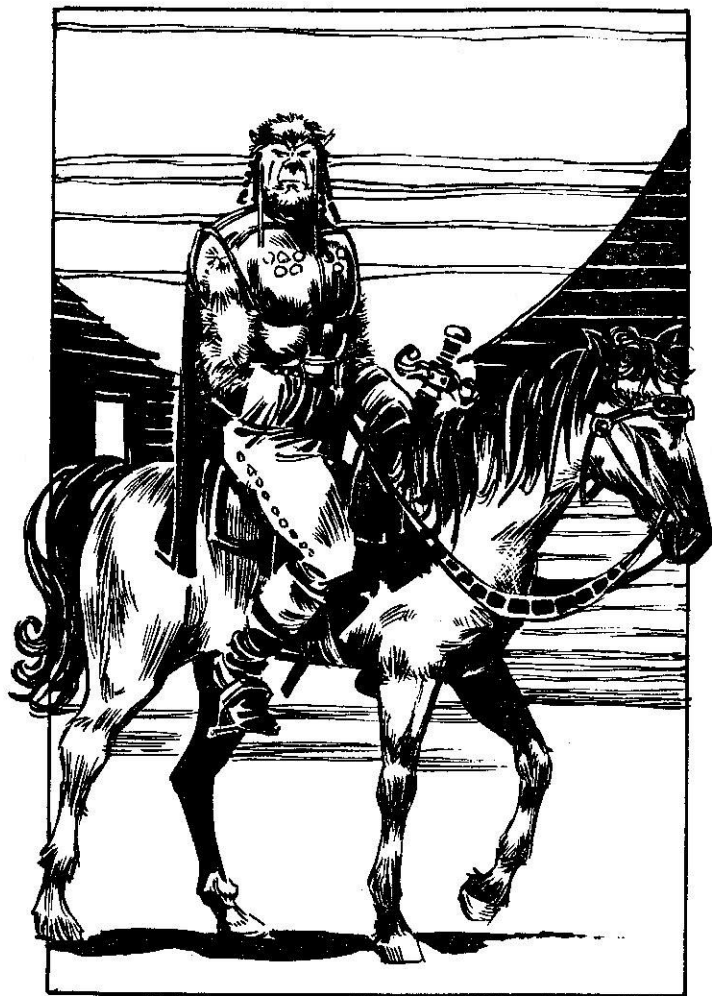
**271**

Il silenzio di Lackland ti preoccupa perché dall'espressione del suo viso non riesci a capire i suoi pensieri... forse in cuor suo spera nella vittoria di Honoric. Poi, con tua enorme sorpresa, Solstice prende la parola: "Upanishad!" suggerisce con veemenza. "È la città più grande di Orb, e là si trova il più grande Tempio di Kwon, il nostro Redentore. È molto più grande di tutti gli altri templi messi insieme; e sempre in quella città ci sono il Tempio di Dama e quello di Moraine. Là tutti noi possiamo chiedere aiuto."
"Ma Upanishad si trova oltre il Deserto del Dhervan. È un viaggio molto lungo. Tanto vale andare a Wargrave Abbas!" obietta Hengist.
"Non abbiamo tempo, Solstice" mormori scoraggiato.
L'Alto Sacerdote del Tempo ti guarda contrariato. "C'è sempre tempo" afferma enigmatico, mentre esce dalla Sala della Stella per andare a rinchiudersi ancora una volta dietro i pesanti portali del suo Tempio.
Vai al **261**.

**272**

Il mago indietreggia: tu perdi l'equilibrio e non riesci a colpirlo. Reagisci in fretta e con un potente colpo alla nuca lo uccidi, ma con le sue urla il giovane è riuscito ad attirare l'attenzione di tutto l'accampamento. I tuoi inseguitori si precipitano verso di te e capisci di non avere scampo. Combatti con valore e coraggio, ma ti trovi da solo in un accampamento nemico. Ben presto vieni sopraffatto e ucciso barbaramente.

**273**

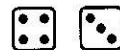
Con un gemito straziante lo Spirito esala il suo ultimo respiro. Il fumo si dilegua, e subito noti che la mano del tuo avversario stringe una minuscola bottiglietta contenente un liquido marrone; non vi è etichetta alcuna ad indicare la natura di quel liquido ma, se lo desideri, puoi tenere il piccolo contenitore con te (ricordati di annotarlo nel tuo Foglio d'Identità). Passi accanto ad una fetida cella, un tempo la tana di un Troll, e sbuchi poco più in là nel cimitero in cui, da tempo immemore, riposano le spoglie mortali di Lord Kalmon. Con passo furtivo ti dirigi verso l'uscita per perlustrare le strade della città. Vai al **73**.

## 274

Cali lo Scettro con violenza. Se colpisci il tuo avversario, infliggi 1 Dado + 3 punti di Danno.

Vecchio
Difesa contro lo Scettro: 8
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado + 2

Se uccidi il tuo avversario, vai al **294**. Se dopo il tuo attacco è ancora vivo, l'Anziano cerca di colpirti al torace con la sua temibile mazza. La tua Difesa è 7. Se riesce a colpirti, annota il Danno subito e vai al **304**. Se invece schivi il suo attacco, decidi di colpirlo ancora con lo Scettro (ritorna all'inizio di questo paragrafo), cerchi di travolgerlo spronando il tuo destriero (vai al **284**), oppure lo attacchi con il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **264**)?

## 275

Sei ormai a pochi passi dalle mura della città quando all'improvviso i pesanti portali di ferro si aprono per lasciare passare un'imponente creatura seguita da una scorta di servi e scagnozzi, che cavalca un destriero nero riccamente bardato. L'essere ha capelli intrecciati con fili d'oro e braccia muscolose, adorne di pesanti bracciali d'oro massiccio tempestati di diamanti. Con tua enorme sorpresa ti rendi conto che la creatura, alta due metri, è un licantropo con il corpo ricoperto da un folto pelo grigio; il suo seguito, invece, è composto da esseri umani. L'uomo-lupo ti si avvicina e ti fissa con occhi dallo sguardo inquietante; cerchi di mantenere

la calma, riflettendo che anche il tuo costume nero di Ninja, benché mal ridotto dal lungo viaggio, incute soggezione; anche lo smeraldo che porti al posto dell'occhio potrebbe impressionare lo sconosciuto. Il licantropo pronuncia alcune parole in una lingua che non conosci. Cerchi di comunicare con lui in lingua franca (vai al **295**), oppure decidi di ignorarlo e di entrare in città (vai al **325**)?

**276**

Gliftel e i suoi Elfi escono dal bosco e si lanciano all'attacco, veloci come il vento. Le loro frecce mietono molte vittime fra i Monaci, e la battaglia è all'ultimo sangue. La pressione sugli uomini di Hivatala diminuisce, e la loro ritirata si arresta, anche se devono ancora lottare strenuamente per conservare la loro postazione. Se sei riuscito ad infiltrarti nell'accampamento nemico e a scoprire il contenuto di tre casse di legno, vai al **296**. Se non sai cosa esse contengano, vai al **306**.

**277**

I seguaci di Nemesis accolgono la tua offerta d'aiuto con commenti molto sarcastici, e durante il dibattito capisci di avere perso il sostegno della Bulè. Un'anziana sacerdotessa di Dama si dice sicura della tua sconfitta, e per questa ragione la tua promessa non ha valore. Assisti alla votazione trattenendo il respiro, ma pochi minuti dopo Obuda Varhegyen, il capo della Bulè, ti comunica che la Città di Serakub non intende allearsi con Irsmuncast. Sei costretto a ritornare da solo e a mani vuote nella tua città a ultimare i preparativi prima della battaglia. Senza un alleato che dia man forte ai tuoi, Honoric e il suo esercito travolgono con facilità la resistenza di Irsmuncast. Muori combattendo valorosamente nell'ultimo, vano tentativo di opporti alle forze del male.

**278**

Glaivas si allontana al galoppo assieme ai suoi valorosi Ranger. Il tempo sembra essersi dilatato, mentre osservi con il fiato sospeso il campo di battaglia. I soldati che difendono la fattoria cominciano a indietreggiare, permettendo agli avversari di arrivare fino ai fienili e alle stalle. All'improvviso vedi numerose figure avvolte in tuniche scarlatte allontanarsi precipitosamente dal bosco: Glaivas e i suoi uomini, assieme agli Elfi, sono riusciti a ricacciare i terribili Monaci. Nel giro di pochi minuti gli Elfi riprendono a scoccare le loro temibili frecce contro lo schieramento laterale della Legione, permettendo a Gwyneth di dirigere le sue truppe in prima linea.
"La cavalleria di Honoric!" urla qualcuno in preda alla disperazione. I Portatori del Caos e la cavalleria della Città delle Grandi Guglie hanno avuto tutto il tempo necessario per riorganizzarsi ed ora sono pronti ad accerchiare la fattoria per sferrare un nuovo attacco... dovrai scendere in battaglia di persona se vuoi decidere una volta per tutte dell'esito di questa guerra! Impugni con forza lo Scettro, più che mai deciso a condurre i tuoi uomini alla vittoria. Gioca i dadi per la

Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **288**; se invece ti volta le spalle, vai al **298**.

### 279

Dietro ai consigli di Lackland si cela il tradimento, ma sfortunatamente lo scopri troppo tardi. Durante l'infuriare della battaglia, i suoi uomini si uniscono alle forze di Honoric: la superiorità nemica è schiacciante e la vostra sconfitta imminente. Combatti con valore e muori nel disperato tentativo di salvare la tua città dalle forze del male.

### 280

I cavalieri partono al galoppo per scontrarsi con gli alleati di Honoric, ma con orrore ti accorgi che duemila cavalieri avversari condotti dai terribili Portatori del Caos stanno accerchiando la fattoria per tentare di annientare la difesa. Le truppe della Città di Spires cercano disperatamente di neutralizzare l'attacco, ma tutto è inutile. Ti rendi conto che non hai più uomini da mandare in loro aiuto e rimani ad osservare impotente la disfatta del tuo esercito: la retroguardia viene travolta dall'impetuoso attacco nemico, e i tuoi uomini, in preda al panico, si lanciano in una fuga disperata. Ormai l'esito della battaglia è deciso, e la vittoria di Honoric è totale. Cerchi disperatamente di riunire i pochi superstiti, ma vieni catturato e ucciso senza pietà nel tuo ultimo tentativo di opporti alle forze del male.

### 281

È giunto il momento di annunciare la tua decisione al popolo. Cercherai un alleato contro Honoric, Comandante della Legione della Spada di Doom, nella Città di Wargrave Abbas (vai al **93**), a Greydawn (vai al **103**), nella Città delle Guglie del Presagio (vai al **133**), a Serakub (vai al **183**), oppure fai visita a Solstice al Tempio delle Stagioni per chiedergli che ti conceda tempo a sufficienza per ritornare da Upanishad e sconfiggere Honoric prima che conquisti la città (vai al **153**)?

### 282

Ti lanci in avanti, poi spicchi un balzo e voli sopra la testa del tuo avversario. Ti rimetti in piedi e in un battibaleno riprendi la tua fuga nella notte. L'inseguimento continua, ma grazie alle tue incredibili facoltà di Ninja riesci ad eludere i soldati nemici e a trovare riparo fra i volti amici dei tuoi. Vai al **100**.

### 283

Non hai un attimo da perdere, se vuoi salvarti. Un Calcio del Cavallo Alato, pensi, varrà quanto qualsiasi altro attacco.

Creatura del Rift
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 4
Resistenza: 24
Danno: 2 Dadi + 3

Se vinci, vai al **323**. Altrimenti, non hai modo di bloccare gli attacchi delle zanne, delle corna e delle

fauci del mostro. La tua Difesa è 6. Se sopravvivi, puoi contrattaccare con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **213**), con un Colpo del Cobra (vai al **263**), oppure puoi tentare ancora una volta con un altro Calcio del Cavallo Alato (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

**284**

Affondi gli speroni nei fianchi del tuo cavallo, ma l'animale scarta in preda al panico alla vista dell'orrenda creatura. Il Vecchio sfrutta il temporaneo vantaggio e si avventa contro di te cercando di colpirti. La tua Difesa contro l'attacco del Vecchio è 7. Se ti colpisce, annota il Danno subito e vai al **304**. Se invece riesci a schivare il colpo, cerchi di attaccare con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **264**), oppure di colpirlo con lo Scettro (vai al **274**)?

**285**

I repubblicani di Serakub si insospettiscono alla vista del tuo volto sfigurato; nonostante le tue suppliche, non riesci a convincerli ad allearsi con il tuo esercito. Sei costretto ad abbandonare la città e ritornare a Irsmuncast da solo e senza aiuto. Vai al **99**.

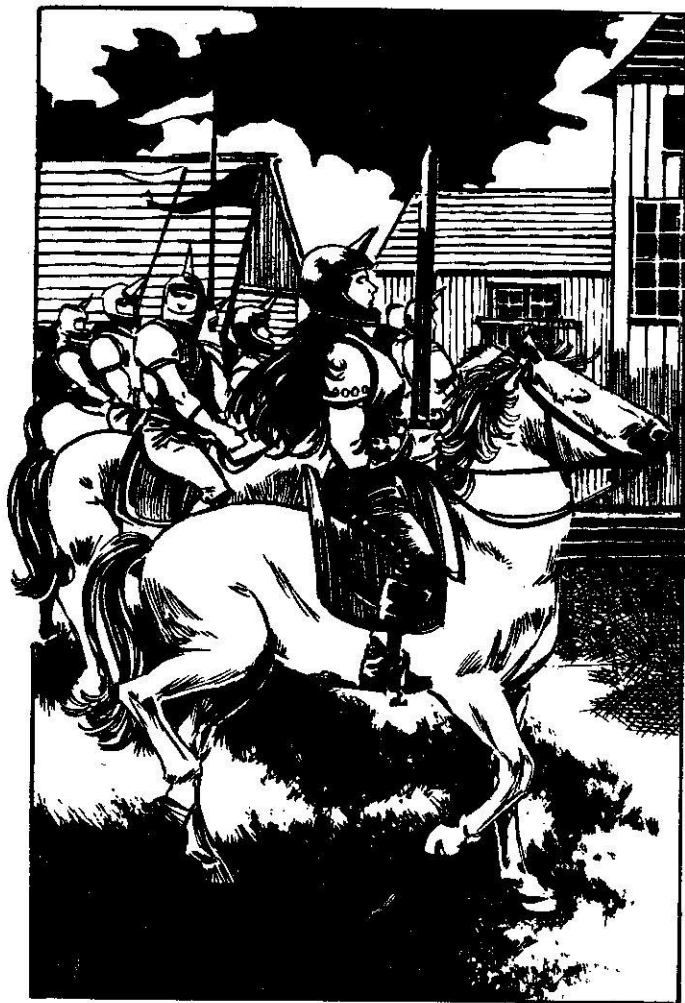
**286**

L'assalto viene respinto dai Monaci, che si dimostrano guerrieri formidabili. Intanto la famigerata Pioggia del Caos è ritornata all'attacco, mentre i 1.300 cavalieri di Honoric stanno cercando di travolgere la cavalleria di Gwyneth, la quale si è ritirata nella fattoria. La Signora della Forza soccombe sotto la superiorità numerica dell'avversario: i Portatori del Caos riescono a sfondare il fianco destro e a conquistare il guado. Per il tuo esercito ormai è la disfatta. I nemici circondano i tuoi uomini, mentre un drappello di legionari riesce a catturarti e ad ucciderti barbaramente.

**287**

La possibilità di infliggere un duro colpo alle Creature del Rift fa dimenticare ai membri della Bulè le obiezioni sollevate contro di te. Interrompi le loro accese discussioni, promettendo che, se riuscirai a sconfiggere Honoric, dirigerai il tuo esercito contro gli abitanti delle Budella di Orb. Vai al **307**.

**288**

L'impeto dell'attacco riesce a sgominare la cavalleria nemica. I tuoi uomini assistono gioiosi alla disfatta dell'avversario, ma tu li fai spostare velocemente per aggirare lo schieramento laterale della Legione. Nonostante la loro bravura, i legionari non sono in grado di opporre resistenza all'impeto del nuovo attacco e battono in ritirata assieme alle Reclute.
Per l'esercito di Honoric è la disfatta! Hai vinto! Provi una soddisfazione indescrivibile nel sentirti acclamare

dal tuo esercito. Purtroppo i tuoi uomini sono esausti, e non riesci ad organizzare un inseguimento. Anche questa volta Honoric è riuscito a sfuggirti. Ricorda che non sei stato in grado di inseguire l'esercito nemico; vai al **250**.

## 289

L'attacco coglie di sorpresa i nemici, ormai convinti che i mercenari di Antocidas rappresentino l'ultimo ostacolo alla vittoria finale. Gli Orchi, certi che il peggio sia ormai passato, non sono preparati ad affrontare un nuovo avversario, e tra le loro fila serpeggiano confusione e paura. Gli Elfi Oscuri, però, sono creature ben più combattive: il loro comandante, una donna che indossa un'armatura meravigliosa e porta i capelli raccolti in lunghissime trecce corvine, brandisce la lunga spada di acciaio nero con cui la notte prima ha ucciso il vicecomandante di Antocidas. Decidi di ordinare a Gwyneth di attaccare e disperdere gli Orchi (vai al **305**), oppure lanci uno Shuriken contro la donna e poi sferri l'attacco contro gli Elfi Oscuri (vai al **319**)?

## 290

I mille uomini accorrono in aiuto dei loro compagni, che stanno disperatamente difendendo il ruscello, e arrivano appena in tempo per evitare la sconfitta e respingere il nemico almeno per qualche prezioso minuto. Poi vedi uno schieramento di cavalieri, con al centro i temibili Portatori del Caos armati fino ai denti, dirigersi da Tallhill verso la tua postazione; sono

riusciti ad aggirare il tuo fianco sinistro e stanno puntando verso la retroguardia per sorprendere le tue forze fra l'incudine della cavalleria e il martello delle Reclute di Doomover e del resto degli alleati di Honoric. Una parte dei nemici ha già attraversato il guado ed è riuscita a far indietreggiare i tuoi uomini. È questione di minuti... se non agisci in fretta lo sfondamento potrebbe riuscire! Ordini alla cavalleria di attaccare nel tentativo di contrastare l'avanzata della cavalleria nemica con uno scontro frontale (vai al **240**), oppure ordini a Doré le Jeune e ai suoi Paladini di unirsi a te e condurre quel rischioso attacco (vai al **300**)?

## 291

Lo Shuriken rimbalza contro la clava del Troll e cade a terra con un rumore metallico; subito uno degli Orchi si getta in avanti per afferrare la stella di ferro: hai perso uno Shuriken, e ora il Troll si sta avvicinando, ansioso di combattere. Puoi cercare di fermarlo con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **195**), con la Frusta di Kwon, se hai imparato questa mossa dal mistico Togowa della Montagna Gwalodrun (vai al **211**), con un Pugno di Ferro (vai al **173**), oppure con un Atterramento a Mulinello (vai al **155**).

## 292

L'Orco emette un agghiacciante grugnito mentre tenta di colpirti con i suoi potenti pugni. Cerchi di parare il colpo, ma la tua Difesa durante l'attacco è 8. Se riesci a vincere, vai al **302**. Se invece perdi, vai al **312**.

## 293

Shadazar alza le mani verso il cielo, e dalle sue labbra sta per uscire l'ultima frase dell'Invocazione dell'Ira Celeste quando lo Shuriken si conficca nella sua nuca. La maga-elfo si avvicina barcollando al parapetto e cade oltre i bastioni. Nelle disperate convulsioni dell'agonia riesce a lanciare una maledizione, ma viene trafitta dalla lancia di un Orco prima di avere il tempo di concludere la formula. Guardi verso il basso e osservi con soddisfazione il corpo privo di vita del capo delle Creature del Rift. L'esercito nemico fugge verso le porte della città, mentre i tuoi sudditi lanciano 'urrà' e grida di gioia: hai liberato Irsmuncast dalle orde malvage, ma sai che il tuo popolo ti rimarrà fedele solo se saprai governare con saggezza. Vai all'**11**.

## 294

Il Vecchio stramazza a terra privo di vita. Alzi lo sguardo e vedi che la cavalleria sta mettendo in difficoltà la Legione avversaria, la quale, dopo qualche minuto, batte in precipitosa ritirata. Inciti i tuoi uomini ad andare avanti e ad aggirare il bosco di Woodnugget per attaccare gli alleati di Honoric, che si trovano al guado. Alla vista del tuo esercito, le Reclute sul lato sinistro si danno alla fuga, nonostante le spade delle guerriere di Horngroth tentino di spingerle verso il campo di battaglia. Ormai per l'esercito di Honoric è la disfatta. Le truppe nemiche si ritirano, ma tu e il tuo esercito siete talmente esausti che non riuscite ad inseguirle. Vai al **250**.

## 295

Racconti all'uomo-lupo di essere il Vendicatore, Signore della Città di Irsmuncast sull'Edge, nel Manmarch orientale. Con tua enorme sorpresa il licantropo ti capisce e afferma a sua volta di chiamarsi Ogg Mano Rossa, capo della potente Cavalleria dell'Impero Risplendente; la creatura parla l'antichissima lingua franca vecchia di un millennio, e tu riesci così a spiegargli le ragioni del tuo viaggio a Greydawn. Ogg si offre di accompagnarti dai signori della città. Pur avendo avuto l'impressione che egli abbia creduto alla tua storia, cerchi ugualmente di stare molto attento, perché quella creatura ha un aspetto terribilmente pericoloso. Vai al **335**.

## 296

Racconti al Mago Bianco quanto hai veduto nell'accampamento nemico durante la notte. "È giunto il mio momento, signore" dice lui infine, con estrema calma. L'uomo si concentra e mormora alcune parole incomprensibili. Dopo alcuni istanti si solleva da terra, fra lo stupore di quanti si trovano sulla Collina di Colwyn, e vola verso il bosco di Wickerwood; proprio allora tre enormi draghi alati sbucano all'orizzonte e si dirigono verso i soldati della Città delle Guglie. Il Mago Bianco attacca con potenti incantesimi e parole magiche, e i tre dragoni lo circondano e cercano di colpirlo con le loro code velenose.

Gli arcieri della Legione, la famigerata Pioggia del Caos, cominciano a ritirarsi, mentre la cavalleria di Honoric si prepara ad attaccare Gwyneth e le forze di Hivatala, che si trovano vicino alla fattoria e al bosco di Crossway. Ordini alla cavalleria di attaccare frontalmente (vai al **316**), oppure, assieme a Doré le Jeune, conduci di persona i tuoi uomini all'attacco (vai al **326**)?

## 297

L'attacco coglie di sorpresa i nemici, ormai convinti che i mercenari di Antocidas rappresentino l'ultimo ostacolo alla vittoria finale. Gli Orchi, certi che il peggio sia ormai passato, non sono preparati ad affrontare un nuovo avversario, e tra le loro fila serpeggiano confusione e paura. Gli Elfi Oscuri, però, sono creature ben più combattive: il loro comandante, una donna che indossa un'armatura meravigliosa e porta i capelli raccolti in lunghissime trecce corvine, brandisce la lunga spada di acciaio nero con cui la notte prima ha ucciso il vicecomandante di Antocidas. Con voce imperiosa, essa impartisce gli ordini ai suoi uomini e sprona il cavallo, la spada levata, contro un drappello di soldatesse: dalla punta affilata della sua arma scaturisce una lingua di fiamma incandescente che uccide all'istante un gran numero di donne guer-

riero. Gli Elfi Oscuri reagiscono prontamente al vostro attacco, mentre gli Orchi si stanno già riorganizzando. All'improvviso noti che Gwyneth viene attaccata dalla comandante nemica. Non c'è un attimo da perdere! Adesso ti trovi nella retroguardia, e devi decidere se correre in aiuto di Gwyneth (vai al **315**), o se lanciare uno Shuriken utilizzando la tua Energia Interiore (vai al **331**).

**298**

Nell'imperversare della battaglia vieni travolto da uno squadrone di cavalieri e ucciso sotto i pesanti zoccoli dei loro destrieri. Forse il tuo nome verrà ricordato in qualche ballata di un menestrello sconosciuto.

**299**

Assicuri lo Scettro alla cintura, mentre la porta del passaggio segreto si apre con un sinistro cigolio. Davanti a te vedi una scalinata, intagliata nella roccia, che scende nell'oscurità verso le prigioni sotterranee. Il Siniscalco afferra una torcia infissa alla parete e l'accende con il suo acciarino. Vai al **329**.

**300**

Impartisci l'ordine e chiami Doré le Jeune al tuo fianco. Il Mago Bianco è riuscito ad uccidere i tre terribili draghi alati, ma il prezzo che ha dovuto pagare è molto alto: il volto segnato dalla fatica e dal dolore e la tunica intrisa di sangue, il mago è gravemente ferito.

Brandendo lo Scettro, sproni il tuo destriero. "Per Irsmuncast e per la libertà!" gridi. "Per Rocheval!" grida a sua volta Doré le Jeune, mentre senti che una rinnovata speranza anima lo spirito dei tuoi uomini. Ti lanci alla carica alla testa di mille guerrieri, mentre davanti ai tuoi occhi una fila di cavalieri protetti da armature nere avanza minacciosa.

Lo scontro è terribile. Affronti un seguace della Morte, un capitano delle temibili Ali della Morte, e lo uccidi senza difficoltà; al tuo fianco Doré le Jeune combatte valorosamente infliggendo numerose vittime all'avversario. La battaglia infuria, e in breve tempo la cavalleria di Honoric è costretta a ritirarsi. Sei riuscito a condurre i tuoi uomini alla vittoria grazie alla tua presenza e a quella di Doré le Jeune, ma ti accorgi che il tuo esercito comincia a sentire gli effetti della cruenta battaglia. In lontananza osservi la cavalleria nemica che si sta lentamente riorganizzando per sferrare un altro attacco. Alle tue spalle, gli uomini che difendono il ruscello sono stati costretti a ritirarsi verso la Collina di Colwyn. L'esito della battaglia è ancora incerto. Gioca i dadi per la Fortuna. Se ottieni 1, 3 o 6, vai al **310**. Se ottieni 2, 4 o 5, vai al **320**.

## 301

Ormai è evidente a tutti che dovete assolutamente cercare un potente alleato, un esercito forte del Manmarch, pronto a combattere al vostro fianco entro il primo giorno di Grimweird. I Consiglieri si dicono certi che solo tu potresti riuscire a convincere un'altra città ad accorrere in vostro aiuto. Purtroppo il tempo non è dalla vostra parte, e la decisione deve essere presa adesso. Chiedi qual è, secondo l'opinione dei Consiglieri, la città da visitare in missione diplomatica al fine di ottenere aiuti militari. Greystaff afferma di non saperne nulla di eserciti e di guerra, ma dice che il suo Tempio è pronto a fornire valenti guaritori per le truppe. Il Demagogo alza la mano. "Forse c'è una possibilità, mio signore. La Città di Spires vive da sempre sotto la terribile minaccia di una guerra contro Doomover; gli eserciti delle due città si sono scontrati già tre volte negli ultimi cento anni. Se riuscissimo ad avere gli Strumenti della Fortuna dalla nostra, potremmo ancora sperare di vincere."

"Le forze della Fortuna non sono mai state nostre alleate" afferma Hengist. "Al di là dei Monti della Visione, a Wargrave Abbas, potremmo chiedere l'aiuto dei monaci di Kwon e delle vergini dello Scudo di Dama, che hanno un tempio in quella città."

"Troppo lontano" si intromette Antocidas. "Non riuscirete mai a tornare in tempo con un esercito per contrastare le forze di Honoric. Egli avrà già conquistato le nostre mura e vi aspetterà al varco."

Vai al **251**.

## 302

Ti lanci in avanti, spicchi un salto e voli sopra la testa del tuo avversario. Ti rimetti in piedi e in un battibaleno riprendi la tua fuga nella notte. L'inseguimento continua, ma grazie alle tue incredibili capacità di Ninja riesci ad eludere i soldati nemici e a trovare riparo fra i volti amici dei tuoi. Vai al **100**.

## 303

Pronunci il suo nome, e Shadazar si volta di scatto. La sua tunica si alza lasciando intravvedere due gambe nere e magrissime, ma la maga-elfo ha il tempo di pronunciare per intero la formula dell'Invocazione dell'Ira Celeste. Il cielo echeggia di un fragore assordante, ed ecco che un fascio di luce azzurrognola cala su di te. Non hai alcuna possibilità di scampo: il fulmine ti colpisce, riducendo il tuo corpo in cenere. Shadazar e il suo esercito hanno vinto, e le terre orientali del Manmarch apparterranno per sempre al regno del male.

## 304

Appena la mazza ti colpisce, avverti un forte influsso magico: quella è un'arma fatata. Gioca i dadi per la Fortuna, ma sottrai 2 dal risultato. Se la Fortuna ti

sorride, vai al **314**. Se invece la Fortuna ti volta le spalle, vai al **324**.

**305**

Gwyneth ordina l'attacco contro gli Orchi, ma il comandante degli Elfi Oscuri intuisce le sue intenzioni e sprona immediatamente il proprio cavallo verso quello di Gwyneth. Grazie alla sua spada magica, la donna riesce ad attaccare ed eliminare i tuoi fanti, i quali costituiscono la spina dorsale del tuo esercito. Gli Orchi vengono dispersi dall'attacco di Gwyneth, ma in pochi istanti hanno il tempo di riorganizzarsi e di sferrare così il contrattacco, mentre la spada del comandante degli Elfi Oscuri continua a vomitare lingue di fuoco e ad eliminare un gran numero di donne guerriero. Intanto gli Elfi Oscuri hanno formulato un potente incantesimo, che ha reso incandescenti le cotte indossate dai seguaci di Dama; anche le strutture di ferro sotto le maniche della tua tunica hanno bruciato la stoffa, ustionandoti le braccia. Riesci a liberartene, mentre la lotta tra le fazioni opposte si fa sempre più violenta. Gwyneth riesce a mettere in fuga centinaia di Orchi, ma ormai i tuoi uomini sono stremati e stanno per soccombere. Continui a combattere, ma capisci che non ti rimane che morire con onore assieme ai tuoi, nell'ultimo, vano tentativo di vendicare il tuo popolo.

**306**

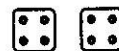
Tre orribili rettili si alzano in volo sopra la Fattoria di Sawdon Freeman: riconosci subito i temibili draghi alati dalle code velenose e dalle fauci potenti. I tre mostri si lanciano sulle truppe di Hivatala, e nel giro di pochi minuti le soldatesse cedono e battono in ritirata. Il nemico riesce a oltrepassare il guado e a dirigersi verso la tua cavalleria, schierata vicino al bosco di Woodnugget e attaccata anche dai cavalieri di Honoric. Ormai il destino del tuo esercito è segnato. Mentre tenti di riunire i tuoi uomini vieni accerchiato e ucciso barbaramente da un drappello di legionari.

**307**

Al tuo discorso segue un'accesa discussione. Una delle sacerdotesse di Dama prende la parola: la tua causa è giusta e nobile - essa dice - e i seguaci di Beatan devono assolutamente appoggiarti. Il capo della Bulè, un dotto di nome Obuda Varhegyen, seguace di Beatan, afferma che un'alleanza con Irsmuncast potrebbe offendere le leggi del dio della guerra e causare così un danno enorme. I seguaci del dio della natura sembrano indifferenti, mentre gli adoratori di Nemesis si schierano apertamente contro di te; uno di loro sostiene che mandare l'esercito in tuo aiuto significherebbe invitare le Creature del Rift ad attaccare la loro città. Assisti alla votazione con il fiato sospeso, ma alla fine scopri che la Bulè è favorevole all'intervento. Vieni convocato ad un incontro con i capi del consiglio subito dopo la fine della riunione. Vai al **227**.

**308**

Doré le Jeune si allontana al galoppo alla testa della cavalleria al grido di: "Per Rocheval!" Gwyneth con-

duce i suoi soldati verso il nemico e riesce a sorprendere la cavalleria avversaria, ancora disorientata. Il fragore della battaglia rimbomba nell'aria, mentre l'intero schieramento nemico viene ricacciato indietro. Proprio allora, però, duemila arcieri avversari si preparano a scoccare i loro pericolosi proiettili: Gwyneth suona subito la ritirata, e la sua cavalleria indietreggia ordinatamente.
Hai vinto una battaglia, ma non ancora la guerra. Nonostante le perdite, la cavalleria di Honoric si sta riorganizzando, mentre la Legione avversaria si prepara ad avanzare. Vai al **328**.

## 309

Parti per andare incontro ad Honoric, l'uomo che più volte ha tentato di distruggerti. Hai chiesto al Demagogo di vigilare su Lackland, perché non ti fidi affatto di lui, e di difendere la città fino al tuo ritorno. Hai deciso che la milizia è molto più utile all'interno delle mura, perché il suo numero potrebbe riuscire a contrastare l'irruenza di un eventuale attacco nemico. Esci dalle porte della città a capo di un esercito in pieno assetto di guerra, composto da fanti, cavalieri, arcieri, maghi, sacerdoti e guaritori, e da una retroguardia formata da Glaivas, dai suoi Ranger e dai Paladini di Doré le Jeune. Dopo cinque giorni di marcia i tuoi esploratori comunicano che ti stai avvicinando alle truppe di Honoric, di gran lunga superiori per numero al tuo esercito. Il morale dei tuoi uomini è alto e decidi di attaccare. Ti accampi nei pressi del villaggio di Beechbridge, nella valle del fiume Fortune, e ordini ai tuoi comandanti che non facciano mancare nulla ai soldati e che si assicurino che essi siano riposati e pronti per la battaglia. Le informazioni che sei riuscito a raccogliere sul tuo nemico e sulla disposizione del suo esercito sono scarse. Nascondi il tuo occhio di smeraldo con una benda e vai ad esplorare da solo (vai al **2**), oppure ti riposi e raccogli tutte le forze necessarie per l'imminente battaglia (vai al **342**)?

## 310

Raccapriccianti grida di trionfo squarciano l'aria: ti volti e vedi che le truppe di Honoric sono riuscite a sfondare la difesa della fattoria, mentre i mercenari di Antocidas sono costretti a ritirarsi in preda al panico. Conduci personalmente la cavalleria in aiuto dei tuoi uomini in difficoltà, ma ormai i superstiti sono pochi e vengono tutti travolti dall'impeto dell'attacco nemico. Le Legioni della Spada di Doom e degli Angeli della Morte partono all'attacco e si scontrano frontalmente con le tue truppe. Combatti valorosamente assieme ai tuoi uomini, ma la cavalleria di Doomover ha avuto tempo di riorganizzarsi e riesce ad attaccare e sgominare la tua retroguardia in pochi minuti. Cerchi di opporti all'inesorabile avanzata delle forze del male, ma una spada nemica mette fine alla tua giovane vita.

## 311

Lo Scettro, che pare quasi dotato di vita propria, sembra indicare verso il trono. Ti avvicini lentamente lasciandoti guidare dallo Scettro fatato, finché la sua

estremità non sfiora il bordo di un tassello di marmo leggermente rialzato che si trova di fronte alla testa del grifone. Se sai Scassinare Serrature e Neutralizzare Trappole, vai al **13**. Altrimenti vai al **51**.

**312**

Un pugno ti frattura una costola: la violenza del colpo ti fa ruzzolare a terra. Ti rialzi barcollando, mentre senti avvicinarsi il rumore di passi concitati. Riesci ad uccidere l'Orco, ma ormai è troppo tardi: vieni circondato da un drappello di soldati inferociti e ucciso barbaramente.

**313**

Shadazar alza le mani verso il cielo, mentre dalle sue labbra sta per uscire l'ultima frase dell'Invocazione dell'Ira Celeste. Afferri la Garrotta e ti prepari a colpire, ma la maga-elfo avverte la tua vicinanza, interrompe l'incantesimo e si gira di scatto. Nel movimento repentino la tunica si leva a rivelare due gambe nere e magrissime. Prima che il filo metallico si stringa attorno al suo collo, la donna-elfo ha il tempo di pronunciare una Parola del Potere; la Garrotta si tende sulla sua gola, ma nell'agonia della morte Shadazar riesce a stringerti in un abbraccio convulso che ti fa gridare di dolore: le dita affusolate della donna, infatti, si sono trasformate in tizzoni incandescenti che ti dilaniano la carne. Un insopportabile calore avvolge ogni parte del tuo corpo, mentre stringi i denti nel tentativo di finire la tua avversaria: perdi 9 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, il dolore scompare non

appena Shadazar si abbandona al freddo abbraccio della morte e le sue dita tornano normali. Indietreggi barcollando, ancora stordito per lo sforzo e il dolore, mentre il corpo di Shadazar cade oltre i bastioni e va a schiantarsi nei giardini sottostanti. Dall'alto del Torrione osservi i tuoi soldati trionfare, mentre l'esercito nemico fugge verso le porte della città. Sei riuscito ad uccidere il capo delle forze malvagie che hanno distrutto la tua città, e i tuoi sudditi ti acclamano con gioia come loro signore. Hai liberato Irsmuncast dalle orde del male, ma sai che il tuo popolo ti rimarrà fedele solo se saprai governare con saggezza. Vai all'**11**.

## 314

Riesci a sopportare quella terribile energia magica. Il Vecchio grida indignato. Tenti di ucciderlo con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **264**), cerchi di sfracellargli il cranio con lo Scettro (vai al **274**), oppure decidi di travolgerlo sotto gli zoccoli del tuo cavallo (vai al **284**)?

## 315

Hai indugiato, ed è già troppo tardi. Il cavallo di Gwyneth scarta con violenza, terrorizzato dalla lingua di fiamma incandescente che fuoriesce dalla spada nemica; la Signora della Forza viene così disarcionata, travolta e calpestata dai cavalli in fuga. Gli Orchi l'hanno riconosciuta, e la vista di quel corpo privo di vita e martoriato dagli zoccoli li riempie di una gioia crudele. Capisci che ormai non c'è più nulla da fare: la battaglia è perduta. Continui a combattere strenuamente e muori con onore nell'ultimo, vano tentativo di vendicare il tuo popolo.

## 316

La tua cavalleria si lancia all'attacco, e lo scontro fra i due eserciti è terribile. Ma la cavalleria pesante nemica, i temibili Portatori del Caos, riesce ad avere il sopravvento, e i tuoi uomini vengono sterminati. I pochi superstiti cercano di mettersi in salvo, ma ormai il nemico sta già sfondando il lato destro delle tue forze. Ormai il destino del tuo esercito è segnato, e la disfatta è imminente. Mentre tenti di riunire i tuoi uomini, vieni accerchiato e ucciso barbaramente da un drappello di legionari.

## 317

L'irruenza del suo stesso attacco fa perdere al Troll l'equilibrio. Riesci ad afferrargli il polso con l'intenzione di scaraventarlo a terra, ma sfortunatamente vieni travolto nella caduta. Ti ritrovi immobilizzato sotto il peso del corpo del Troll, il quale sfrutta imme-

diatamente il vantaggio per ferirti alla schiena con i chiodi della sua mazza. Perdi 5 punti di Resistenza. Con uno sforzo immane ti liberi e ritorni all'attacco. Vuoi colpirlo con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **347**), un Pugno di Ferro (vai al **337**), oppure con la Frusta di Kwon, se il mistico Togowa della Montagna Gwalodrun te lo ha insegnato (vai al **357**)?

**318**

I tuoi guerrieri rimangono in attesa dell'attacco della cavalleria di Doomover che è riuscita a riorganizzarsi ed è pronta a sferrare un altro terribile attacco. Il rumore della loro avanzata è assordante. Alla tua sinistra, i Ranger di Glaivas sono riusciti a tendere un'imboscata all'avanguardia degli alleati di Honoric, che tentava di attraversare il Ponte Vecchio. Grazie alle loro frecce, gli uomini di Glaivas hanno ricacciato il nemico cogliendolo di sorpresa. Il ponte viene divorato dalle fiamme, e il nemico ora non può più attraversare il corso d'acqua. Ma intanto le Reclute di Doomover e la Legione dell'Angelo della Morte si stanno avvicinando minacciosamente al bosco di Crossway.
La cavalleria di Honoric sta attaccando le truppe della Città di Spires, e per un attimo temi che possano soccombere sotto l'impeto dei guerrieri nemici, ma Doré le Jeune si precipita in loro aiuto e riesce a resistere. All'improvviso ti accorgi che la cavalleria avversaria si ritira e aspetta l'arrivo della fanteria. Dopo alcuni istanti, con un agghiacciante grido di guerra i cinquemila legionari si lanciano all'attacco contro le truppe della Città di Spires, che minacciano di venire travolte.
Ordini alle truppe di riserva di accorrere in aiuto dei soldati in difficoltà (vai al **358**), oppure comandi alle cavallerie di Irsmuncast e della Città di Spires di stringere ai fianchi la Legione della Spada di Doom (vai al **368**)?

**319**

Gwyneth parte all'attacco proprio nel momento in cui afferri la tua stella di ferro. Il comandante degli Elfi Oscuri punta minacciosamente la spada contro l'Alta Sacerdotessa di Dama. Se decidi di impiegare la tua Energia Interiore mentre lanci lo Shuriken, vai al **349**. Altrimenti, vai al **367**.

**320**

Studi con attenzione il campo di battaglia. Gli uomini che difendono la Fattoria di Hartwig Fell continuano a resistere. Decidi di condurre la cavalleria alla carica contro le Reclute di Doomover e gli alleati di Honoric lungo lo schieramento laterale (vai al **220**), oppure decidi di inseguire la cavalleria avversaria in fuga e sterminarla (vai al **230**)?

**321**

Guardi Gwyneth in attesa del suo consiglio. "Ritornate nella città dei vostri padri, a Serakub, oltre il Rift. Sono sicura che riuscirete a convincere la Schermitrice della Guardia del Tempio di Dama ad aiutarvi. Vi affiderò un messaggio con il mio sigillo e con quello

del Tempio per rendere le vostre parole ancora più credibili". Vai al **271**.

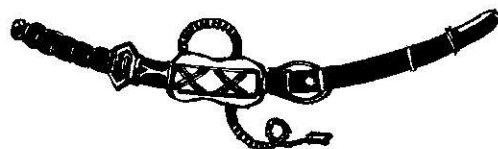
**322**

Ti lanci in avanti, ma i soldati intuiscono la tua mossa e si aprono a ventaglio, circondandoti e sbarrandoti ogni via di scampo. Combatti con valore e coraggio, ma vieni barbaramente ucciso.

**323**

La pelle grigiastra del mostro si assottiglia leggermente nel punto in cui le tre teste si uniscono al corpo. Intuisci che là si deve trovare un importante centro nervoso: un attimo dopo il tuo potente Colpo del Cobra colpisce il bersaglio e la tua mano affonda nella carne del mostro. Ruggendo per il dolore, la creatura stramazza a terra e, dopo qualche istante, emette un ultimo, basso rantolio. Decidi di lasciare la carcassa in pasto alle formiche, che riusciranno a scovarla grazie all'odore, e prosegui il tuo viaggio. Quel mostro, ne sei sicuro, era una creatura delle tenebre inviata per ucciderti dai Vecchi del Rift. Vai al **343**.

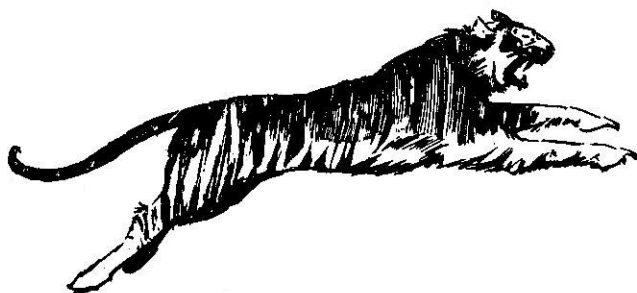
**324**

Ti senti invadere da una energia che ti paralizza ogni parte del corpo, come se quell'arma avesse annullato ogni tua forza di volontà. Perdi 1 punto di Energia Interiore. Se hai esaurito la tua Energia Interiore, vai al **334**. Se invece ne hai ancora, decidi di attaccare il tuo avversario con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **264**), di colpirlo alla testa con lo Scettro (vai al **274**), oppure cerchi di travolgerlo sotto gli zoccoli del tuo destriero (vai al **284**)?

**325**

Ti incammini verso le porte, ma con la coda dell'occhio vedi che lo sguardo del licantropo si fa sempre più minaccioso. Senti il suo seguito recitare a bassa voce la Preghiera dell'Eroe Dimenticato... ti si gela il sangue nelle vene: la creatura ha intenzione di attaccarti! Con un agghiacciante ululato il licantropo scende da cavallo brandendo la spada e si scaglia contro di te. La spada fende l'aria sibilando minacciosamente, e sei costretto a muoverti molto velocemente per evitare i suoi colpi. Vieni ferito gravemente, ma riesci ad uccidere il tuo avversario. Purtroppo quella vittoria non ti gioverà a nulla, perché, senza saperlo, hai ucciso il comandante della cavalleria di Greydawn. Uno dei servi ti dice che, se oserai entrare in città, verrai

sicuramente ucciso o sottoposto a orribili torture. Hai ancora tempo di ritornare sui tuoi passi; puoi cercare aiuto nella Città di Serakub. Vai al **365**.

**326**

In sella al tuo destriero bianco ti metti alla testa della cavalleria, affiancato da Doré le Jeune e dai suoi Paladini. "Per Irsmuncast e per la libertà!" gridi, brandendo lo Scettro. "Per Rocheval!" grida a sua volta Doré le Jeune. Se prima della battaglia hai combattuto in duello contro Honoric, vai al **158**. Se invece hai rifiutato la sfida, vai al **346**.

**327**

Il Troll cerca di colpirti con la sua pesante clava, ma tu riesci a schivare agilmente il colpo e a prepararti a sferrare l'Atterramento a Mulinello. La tua Difesa è 7. Se il nemico riesce a colpirti, i chiodi appuntiti della pesante mazza si conficcano nella tua spalla, facendoti perdere 7 punti di Resistenza. Ora, però, ti trovi abbastanza vicino per sferrare il tuo attacco. Vai al **317**.

**328**

Gli arcieri nemici si fanno avanti a piedi. Grazie alla loro agilità sono riusciti a riorganizzarsi prima della cavalleria e sono pronti a proteggere la Legione. Non puoi rischiare di perdere la tua cavalleria nel tentativo di respingere quell'attacco. Intanto, alla tua sinistra, i Ranger di Glaivas sono riusciti a tendere un'imboscata all'avanguardia degli alleati di Honoric, che tentava di attraversare il Ponte Vecchio. Grazie alle loro temibili frecce infuocate, gli uomini di Glaivas hanno ricacciato il nemico, cogliendolo di sorpresa. Il ponte viene divorato dalle fiamme e il nemico ora non può più attraversare il corso d'acqua se non vuole cadere sotto l'incessante fuoco del valoroso Glaivas. Ma le Reclute di Doomover e la Legione dell'Angelo della Morte si stanno avvicinando minacciosamente al bosco di Crossway.

Gli arcieri attaccano con una pioggia di frecce e si dividono in due gruppi di mille uomini, spostandosi ai lati del campo di battaglia. La cavalleria di Honoric avanza con un fragore assordante ed attacca le truppe della Città di Spires; per un attimo temi che esse possano soccombere sotto l'impeto dei guerrieri avversari, ma Doré le Jeune si precipita in loro aiuto e riesce a incoraggiarle e a resistere. All'improvviso ti accorgi che la cavalleria avversaria si ritira e aspetta l'arrivo della fanteria. Dopo alcuni istanti, i cinquemila legionari si lanciano all'attacco contro le truppe della Città di Spires, che minacciano di venire travolte. Ordini ai mille uomini di riserva di raggiungere le forze in difficoltà e la situazione ritorna sotto control-

lo. Gli arcieri avversari proteggono i fianchi della loro fanteria. Vorresti accerchiare il nemico in una morsa mortale con due unità di cavalleria, ma ti rendi conto che esse entrerebbero nel raggio d'azione dei temibili archi della Pioggia del Caos. Proprio in quel momento la Fattoria di Hartwig Fell cade sotto l'impetuoso attacco della Legione degli Angeli della Morte e delle Reclute di Doomover.
Se durante la notte sei riuscito a penetrare nell'accampamento nemico e hai scoperto il contenuto di tre enormi casse di legno, vai al **348**. Se invece non sai cosa contengono, vai al **338**.

**329**

Il Siniscalco spinge il supporto della torcia, ed ecco che la porta segreta si richiude alle vostre spalle. Per il momento sei riuscito a metterti in salvo dall'orda d'Orchi. La fioca luce della torcia illumina una saletta ai piedi della scala. Vedi un tavolo di legno, antichi libri e rotoli di pergamena coperti di polvere. Su una parete noti una enorme pergamena con strani geroglifici. Tempo fa, proprio in questa stanza hai incontrato il Vecchio, una delle orribili creature che popolano le catacombe più profonde del Rift. Il Siniscalco allunga una mano, afferra una pergamena e la srotola, ma tu gli dici che non c'è tempo da perdere. "Ma, signore! Forse queste sono pergamene magiche che ci potranno tornare utili per salvare la nostra città!" All'improvviso una violenta luce rossa illumina le pareti della stanza. Il Siniscalco urla e lascia cadere la pergamena, gli occhi pieni di stupefatto terrore; un tremito irrefrenabile scuote il suo corpo, e un attimo dopo lo vedi stramazzare al suolo, apparentemente privo di vita. La torcia gli cade di mano e si spegne, e la stanza piomba nell'oscurità più totale. Quando, dopo alcuni minuti, riesci a trovare la torcia e a riaccenderla, capisci subito che il Siniscalco è morto; ti chini sul corpo inanimato del tuo fedele suddito e noti che il suo cranio è completamente fracassato, come se fosse stato colpito con violenza da un oggetto contundente. Alle tue spalle senti un rumore di passi che si avvicinano, e subito ogni muscolo del tuo corpo si irrigidisce. Decidi di girarti di scatto per evitare che *la cosa* che ha ucciso il Siniscalco ti colpisca alla testa (vai al **137**), oppure preferisci rimanere con il viso rivolto verso il cadavere del Siniscalco (vai al **181**)? Se cerchi di osservare la scena attraverso il Globo di smeraldo, non riesci a vedere altro che un indistinto baluginio di luci.

**330**

Compi un balzo e, con una capriola spettacolare, voli oltre la testa di Honoric, che si gira di scatto per non darti le spalle. Con una velocità sorprendente riesci a sferrare un Calcio del Cavallo Alato, che fa stramazzare a terra il tuo avversario. Il tuo attacco improvviso gli fa perdere 5 punti di Resistenza. Honoric si rialza indolenzito e urla di rabbia. Vai al **350**.

**331**

Lo Shuriken sibila in aria proprio nell'attimo in cui il comandante nemico sta puntando la spada contro

Gwyneth. Se hai usato la tua Energia Interiore, vai al **349**. Altrimenti, vai al **367**.

## 332

"Qualcuno si è infiltrato nell'accampamento. Sicuramente è una spia del Re di Irsmuncast. Unisciti a noi e dacci una mano. Ci è stato ordinato di trovarlo!"
"Era ora che quelli di Aveneg facessero qualcosa!" esclama un altro, facendo ridere i compagni. Obbedisci alla loro richiesta, perché solo così riuscirai ad attraversare l'accampamento senza difficoltà. Appena credi di non essere visto, ti allontani con la complicità della notte e raggiungi la salvezza fra i volti amici dei tuoi soldati. Vai al **100**.

## 333

Lo Shuriken si conficca nel viso del Troll, il quale barcolla a causa della violenza dell'impatto ma non muore. Il tuo infallibile proiettile lo ha accecato, perciò puoi aumentare di 2 punti la tua Difesa per la durata di questo combattimento. La ferita del tuo avversario sanguina abbondantemente. Gioca un dado e sottrai il risultato dal punteggio della Resistenza del Troll (20). Gli Orchi tremano terrorizzati dalla violenza del tuo attacco. Decidi di finire il tuo avversario con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **195**), con la Frusta di Kwon, se l'hai imparata dal mistico Togowa della Montagna Gwalodrun (vai al **211**), con un Pugno di Ferro (vai al **173**), oppure con un Atterramento a Mulinello (vai al **155**)?

## 334

La tua volontà è stata annullata da un potente sortilegio e, senza nemmeno rendertene conto, sei diventato succube del Vecchio. Il tuo avversario ti comanda di ordinare una ritirata generale. Il tuo esercito viene catturato e deportato, mentre tu vieni trascinato a Doomover in catene dove vieni esposto in piazza al pubblico ludibrio per alcuni giorni, prima di venire giustiziato.

## 335

Ogg ti conduce attraverso il dedalo di strade, viuzze e piazze di Greydawn; in ogni angolo noti una statua equestre di Moraine, il dio dell'Impero, maestoso nella sua arroganza. Ogg ti racconta che alcune di quelle statue sono molto antiche, vecchie tremila anni o più. Mentre passate davanti a un tempio in pietra nera a forma di circolo, simbolo del Vortice di Nemesis, il Principio Supremo del Male, Ogg Mano Rossa si inchina profondamente e traccia un piccolo cerchio sulla propria fronte, il simbolo del Vortice per l'appunto. Osservi in silenzio quello strano atto di devozione e ti senti meno tranquillo. Hai davanti a te uno dei più grandi e meravigliosi templi di tutto il mondo conosciuto: imponenti colonne svettano verso il cielo, mentre preziosi mosaici di lapislazzuli e oro che adornano i tetti scintillano alla luce del giorno. Un'altra statua d'oro del dio dell'Impero si trova ai piedi di una scalinata che conduce all'entrata del tempio. Ogg ti avverte che lì dentro potrai incontrare i due signori della città. Vai al **395**.

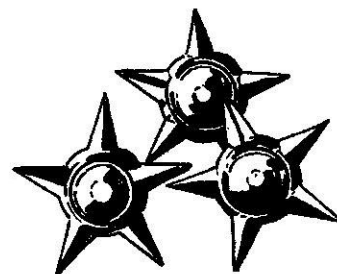
### 336

Non appena Honoric vede avvicinarsi le tue truppe, urla un ordine, e subito dal Maniero vedi uscire un piccolo esercito di Orchi e Elfi Oscuri. "Creature del Rift!" grida Doré le Jeune, e si prepara all'attacco. Sei costretto a caricare anche tu. Nel frattempo Honoric riesce a fuggire con i suoi uomini. Nel giro di pochi minuti sconfiggi le Creature del Rift, ma non puoi più inseguire il tuo acerrimo nemico. Fortunatamente la sconfitta che gli hai inferto lo terrà lontano dal Manmarch per parecchi anni. Chiami l'adunata e ti prepari a ritornare con il tuo esercito a Irsmuncast; sulla tua città, però, incombe ancora la minaccia degli uomini del Rift. Vai al **420**.

### 337

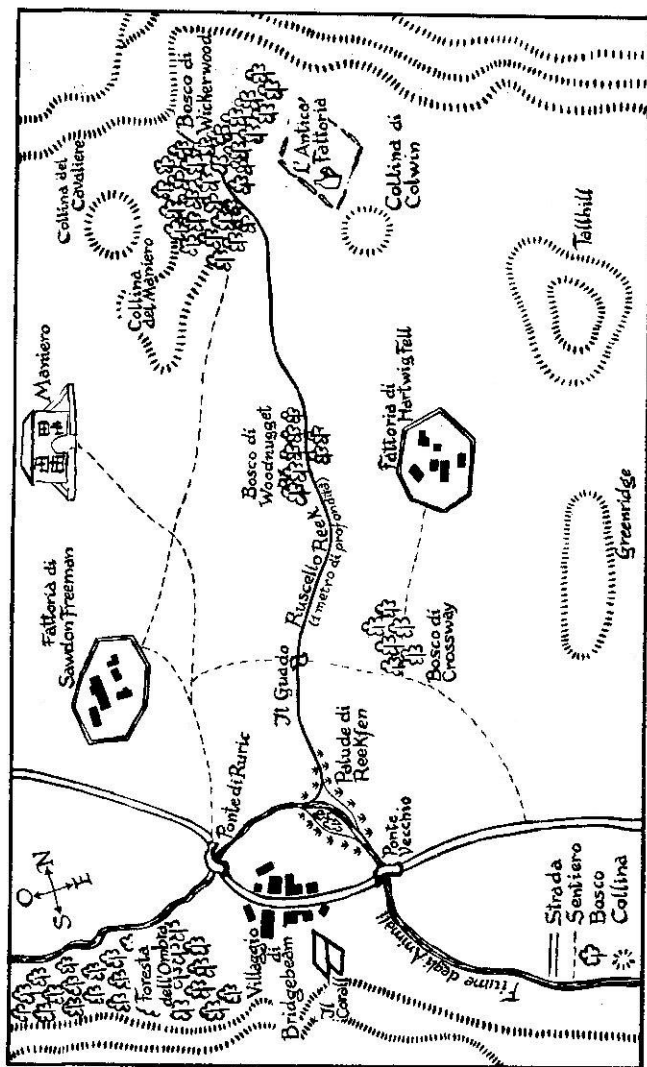
Il Troll rotea la sua enorme clava nella speranza di colpirti e farti cadere a terra. L'arma fende l'aria sibilando sinistramente, mentre tu ti lanci in avanti per colpire al torace il tuo avversario con un terribile pugno.

Troll delle Caverne
Difesa contro il Pugno di Ferro: 6
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi + 1

Se hai sconfitto la creatura, vai al **411**. Altrimenti, il Troll contrattacca cercando di colpirti al torace. Salti per schivare il colpo. La tua Difesa è 8. Se sei ancora vivo, puoi cercare di fermarlo con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **347**), con un Atterramento a Mulinello (vai al **327**), oppure con un altro pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

### 338

Tre creature si levano all'orizzonte: riconosci subito i draghi alati, orribili esseri di grandissima potenza. Le creature si avventano contro le truppe della Città di Spires, schierate fra la fattoria e la Collina di Colwyn, e mietono numerosissime vittime. In preda al panico, i tuoi uomini si lanciano in una fuga precipitosa e disordinata, mentre il nemico riesce a sfondare la linea difensiva e a riversarsi contro la fattoria. Il tuo esercito si disperde, e i pochi superstiti vengono catturati e uccisi. Mentre tenti disperatamente di opporti all'avanzata dell'orda nemica, vieni ucciso da un gruppo di soldati nemici. Hai combattuto valorosamente, e forse, chissà, il tuo nome sarà ricordato in qualche ballata di uno sconosciuto menestrello.

### 339

L'ampio mantello color porpora si gonfia nella brezza, mentre Shadazar è intenta a far scendere un altro fascio di luce crepitante dal cielo; essa ti volta le spalle

ed è talmente concentrata nella sua arte magica che non si accorge del tuo arrivo. Decidi di avvicinarti furtivamente e usare la Garrotta (vai al **313**), di rimanere dove sei e colpirle la nuca con uno Shuriken (vai al **293**), oppure preferisci gridare il suo nome nella speranza di interrompere l'incantesimo (vai al **303**)?

### 340

Ti avventi contro il tuo avversario, riesci ad afferrargli un polso ma quando tenti di disarcionarlo ti rendi conto che la sua forza è grandissima, e che ogni tuo tentativo sarà inutile. Con un potente colpo del braccio, Honoric ti scaraventa a terra. Perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **350**.

### 341

Il Demagogo non conosce i segreti della guerra e i suoi consigli si rivelano disastrosi. La divisione dell'esercito ha indebolito la sua forza, e lo scontro con Honoric gli è fatale. Molti uomini cadono sotto i colpi nemici, mentre tu vieni barbaramente ucciso mentre cerchi di riunire i pochi ma valorosi superstiti.

### 342

Esamina con attenzione la cartina riportata nella pagina accanto. Il tuo esercito si è accampato nei pressi di Greenridge e Tallhill. Alle prime luci del giorno, in lontananza, intravedi lunghe colonne di fuggiaschi che cercano di mettersi in salvo oltre il Ponte Vecchio dalla famigerata Legione della Spada di Doom condotta da Honoric. Il loro accampamento si trova vicino

al Maniero e si stende fino alla Fattoria di Sawdon Freeman e fino alla Collina del Cavaliere. Hai inviato i Ranger di Glaivas lungo il fiume a spiare le mosse dell'esercito nemico, e presto essi ritorneranno con notizie importanti per l'esito dell'imminente battaglia. Convochi tutti i comandanti per un consiglio di guerra. Se fra i tuoi alleati puoi contare sugli Strumenti della Fortuna della Città di Spires e di Fiendil, vai al **352**. Se al tuo esercito si sono uniti i seguaci di Moraine, della Città di Greydawn, vai al **362**. Se invece al tuo fianco combattono i guerrieri di Beatan e Dama dalle Città di Serakub e Aveneg, vai al **372**.

**343**

Sono passati pochi minuti dall'incontro con la creatura invisibile che già una nuova minaccia si profila all'orizzonte. Tre cornacchie gigantesche, sufficientemente grandi da trasportare un uomo, volano verso di te stringendo fra gli artigli tre figure. Nonostante la distanza, la tua formidabile vista ti permette di capire che le figure sono Elfi Oscuri, quasi sicuramente stregoni, perché alla cintura portano soltanto spadini e non indossano l'armatura. Decidi di nasconderti fra un albero bruciato da un fulmine e uno sperone di roccia. Le cornacchie si posano a terra e subito dopo i tre Elfi si dispongono ai vertici di un immaginario triangolo, al centro del quale ti trovi tu. Sulle loro teste noti strani copricapi porpora sui quali sono posati tre grossi ragni verdi: gli Elfi sono adoratori di Nullaq, Suprema Regina del Regno dell'Invidia Maliziosa. Gli stregoni posano a terra tre ragni, piccoli ma velenosissimi: il loro morso, infatti, è in grado di uccidere un cavallo in pochi secondi. A turno gli Elfi gettano un incantesimo sui ragni, e subito dopo cominciano a intonare una cantilena nella quale una sola parola viene ripetuta ossessivamente: "Vendicatore". Sei il bersaglio del morso mortale di quei ragni. Vai al **373**.

**344**

Con un grido guerresco, Doré le Jeune sprona il suo destriero all'attacco. La cavalleria e i fanti avanzano baldanzosi, brandendo le spade che scintillano nel sole. Osservi la scena e noti che l'avanzata della divisione guidata da le Jeune viene rallentata dagli arcieri nemici, che scoccano le loro frecce mortali con estrema precisione. Dopo un attimo di esitazione, la cavalleria si riorganizza e carica al galoppo; purtroppo, sembra che si scontri con un muro invalicabile: la superiorità numerica dei migliori arcieri di tutto il Manmarch è schiacciante e determina l'esito dell'azione. Osservi inorridito quella barbara carneficina. I tuoi uomini cadono numerosi sotto i colpi nemici, e i pochi superstiti si lanciano in fuga abbandonando la fanteria che rimane disorientata. Gli Elfi, intanto, han-

no indebolito gli schieramenti laterali del nemico vicini al bosco.
All'improvviso gli arcieri di Doomover aggirano il bosco e cercano di snidare gli Elfi e annientarli. Alle loro spalle, le Legioni della Città di Spires, Aveneg, le guerriere di Horngroth, i soldati di Mortavalon e le Reclute di Doomover partono alla carica: la vista di quell'orda di ottomila uomini ti fa inorridire.
Ordini ai tuoi uomini di resistere all'attacco (vai al **374**), oppure comandi di ritirarsi ordinatamente verso il ruscello dove devono fermarsi e cercare di respingere il nemico (vai al **384**)? In entrambi i casi, non hai altra scelta, ma devi condurre personalmente la ritirata della tua cavalleria. Monti in sella e ti allontani per unirti ai tuoi uomini.

## 345

Il fragore del lampo impaurisce un cavallo, che scarta di lato e ti travolge sotto i suoi zoccoli, facendoti cadere a terra privo di sensi. Un Troll si precipita verso di te e ti finisce calando con violenza la sua clava chiodata sulla tua testa. L'esercito di Shadazar vincerà, e nelle terre orientali del Manmarch gli uomini giusti non avranno futuro.

## 346

Mentre conduci il tuo esercito all'attacco senti che alle spalle è calato un silenzio inquietante, come se i tuoi uomini avessero perso fiducia in te. Appena le due forze si scontrano, vedi che i Portatori del Caos alzano le loro temibili spade in aria e per la prima volta noti che molte di quelle armi risplendono di una minacciosa luce nera, frutto del potente incantesimo del Panico. La paura serpeggia fra le truppe ma il fragore dello scontro è terribile. In mezzo all'infuriare della battaglia una spada ti lacera l'occhio sinistro sospingendo lo smeraldo magico contro il cervello. La morte è istantanea. La tua missione è miseramente fallita.

## 347

Il Troll fende l'aria con la sua temibile mazza: i chiodi acuminati grondano sangue e, se non stai attento, ti uccideranno. Il nemico si lancia all'attacco; proprio allora balzi in aria nel tentativo di colpirgli il torace con il tuo micidiale calcio.

Troll delle Caverne
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi

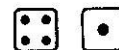
Se hai sconfitto il tuo avversario, vai al **411**. Altrimenti, il Troll ha la possibilità di contrattaccare: cercherà di spaccarti le gambe con un colpo potentissimo della sua temibile mazza. La tua Difesa è 6. Se sei ancora vivo, puoi cercare di fermarlo con un altro calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo), o con un Pugno

di Ferro (vai al **337**), oppure con un Atterramento a Mulinello (vai al **327**).

**348**

Racconti al Mago Bianco quanto hai veduto nell'accampamento nemico durante la notte: "È giunto il mio momento, signore" dice lui, con estrema calma; poi si concentra, mormora alcune parole incomprensibili, dopo alcuni istanti si solleva da terra fra lo stupore di quanti si trovano sulla Collina di Colwyn e vola verso il bosco di Wickerwood proprio nell'attimo in cui tre enormi draghi alati sbucano all'orizzonte per dirigersi verso i soldati della Città di Spires. Il Mago Bianco si lancia all'attacco con potenti incantesimi e parole magiche, mentre i tre draghi lo circondano e cercano di colpirlo con le loro code velenose.

Osservi con attenzione il campo di battaglia. Alla tua sinistra, il nemico è riuscito a costruire un rudimentale ponte di legno. Glaivas continua a ricacciare l'avversario, ma sai che non potrà resistere a lungo. Anche alla Fattoria di Hartwig Fell la pressione sta aumentando: la Legione degli Angeli della Morte ha subito numerose perdite, ma non accenna a desistere. Anche fra i tuoi uomini le vittime sono molte. Intanto le Reclute di Doomover attaccano il tuo schieramento.

Alla tua destra la battaglia infuria. La Legione avversaria, appoggiata dalla cavalleria, sta attaccando i cavalieri di Irsmuncast, che combattono in prossimità della Fattoria di Hartwig Fell; la presenza degli Elfi nel bosco di Wickerwood è di vitale importanza per la loro resistenza. All'improvviso arriva un messaggero

con l'incredibile notizia che i Monaci della Mantide Scarlatta hanno cercato di penetrare nel bosco di Wickerwood per attaccare l'Antica Fattoria. Nel bosco sta infuriando un'aspra battaglia.
Devi prendere una decisione tempestiva se vuoi assicurarti la vittoria. Ordini ai mercenari di Antocidas di dirigersi verso sinistra e attaccare gli arcieri sullo schieramento laterale della Legione (vai al **398**), oppure comandi a tutto il tuo fianco sinistro di attaccare le Reclute di Doomover, le Guerriere di Horngroth e la Legione degli Angeli della Morte (vai al **418**)?

## 349

La donna elfo percepisce la tua mossa e leva la spada per parare il proiettile. La sua abilità è sorprendente: riesce a intercettare la stella! Ma la forza di Kwon il Redentore ti assiste, la violenza dell'impatto è incredibile, e la lama d'acciaio nero esplode in mille schegge con un rumore di macchina infernale che si frantuma. Gli Orchi si lasciano sfuggire un lamento disperato, perché quell'arma fatata costituiva per loro un talismano d'invincibilità. Sfruttando quel momento di confusione e disorientamento, Gwyneth trafigge il cuore del comandante donna, capovolgendo così le sorti della battaglia, fino ad allora favorevoli al nemico. Gli avversari soccombono sotto l'impeto del vostro attacco, e ben presto gli Orchi fuggono verso le porte della città. Antocidas, un robusto guerriero dal volto solcato da cicatrici, si allontana dalla piazza d'armi, dove era intento a combattere al fianco dei suoi uomini, si avvicina al tuo cavallo e si inginocchia a terra, chiedendoti di diventare il capo vittorioso dei suoi uomini. Gwyneth, intanto, dà l'ordine di avanzare verso il Palazzo. Vai al **375**.

## 350

Vi osservate per alcuni minuti. Noti che Honoric ti sta studiando con la concentrazione dell'abile guerriero. Cerchi di colpirlo con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **360**), con un Pugno di Ferro (vai al **370**), oppure con i Denti di Tigre (vai al **380**)?

## 351

Proprio come aveva detto Solstice, con il suo milione di abitanti Upanishad è ritenuta la città più grande di tutta Orb. È conosciuta anche come Città del Redentore, grazie all'enorme influenza dei seguaci di Kwon, anche se all'interno delle sue mura convivono altre religioni, come quella di Goth dei Dieci Templi. Là vive un uomo potentissimo, il Grande Maestro delle Stelle, la Mano Destra del Redentore, che raramente si allontana da Duomo, il suo monastero. Upanishad si trova fra le foci del Grande Fiume e del fiume Khesh, a nord della Giungla di Khesh. Per raggiungerla ci impiegherai cento giorni. Anche se decidi di intraprendere il viaggio via fiume, arriverai a Doomover non prima del mese di Pantheos, e molto probabilmente per quel tempo Honoric avrà già conquistato Irsmuncast, a meno che Solstice non ti aiuti con l'incantesimo del Tempo. Vai al **261**.

352

Ti siedi ad un tavolo; accanto a te aspettano in silenzio Gwyneth, Signora della Forza, i quattro Strumenti della Fortuna, Happening, Kelmic, Hoiteckh e Toller, comandanti dell'esercito proveniente dalla Città di Spires, il generale Hickling di Fiendil, Glaivas il Ranger, Gliftel, capitano degli Elfi di Sundial, il Mago Bianco, Hengist il Gran Maestro e Doré le Jeune, Paladino, e Antocidas il Guercio. Vai al **124**.

353

Vieni assalito da un terrore cieco mentre i muscoli e la pelle del tuo occhio si saldano attorno al Globo: ormai non puoi più estrarlo dalla cavità oculare, e la presenza dello smeraldo ti causa una violenta fitta di dolore. Ti sfiori il viso con una mano e senti che la gemma ha preso il posto del tuo occhio sinistro: la saldatura è avvenuta, e adesso il Globo si muove come se fosse il tuo vero occhio. All'improvviso il mondo attorno a te si colora di verde: socchiudendo l'occhio sinistro, puoi vedere la realtà come l'hai sempre vista; socchiudendo quello destro, il filtro del Globo ti permette di individuare realtà fantomatiche e visioni appartenenti ad un'altra realtà. Ad un tratto la tua attenzione viene attratta dal vociare concitato degli Orchi, proveniente dalle scale. Ti precipiti per affrontarli (vai al **233**), oppure, se sei un abile Arrampicatore, decidi di scendere lungo la parete esterna della Torre nei giardini sottostanti (vai al **247**)?

354

Al tuo segnale i soldati di Fiendil si lanciano alla carica e riescono a sorprendere la cavalleria avversaria. Purtroppo i Portatori del Caos, armati fino ai denti, sono riusciti a riorganizzarsi e contrattaccano immediatamente con violenza incontenibile. Intanto, dopo l'iniziale smarrimento, la Legione della Spada di Doom aggira i tuoi schieramenti e cerca di attaccarti ai fianchi. Ti trovi in mezzo al campo di battaglia e noti con orrore che la superiorità numerica del nemico è schiacciante: in pochi minuti il tuo esercito viene accerchiato e sterminato senza pietà. Non ti rimane altro che osservare impotente la fine dei tuoi uomini. Hai perso la battaglia. Honoric ordina un attacco che travolge quanto rimane delle tue truppe con una violenza inaudita. Ormai il destino è segnato e la disfatta è certa. Vieni catturato da un drappello di nemici e ucciso senza pietà, mentre tenti di riunire i pochi sopravvissuti.

355

Il fragore del fulmine impaurisce uno dei cavalli, che scarta di lato e finisce contro un grande vaso di terra-

cotta. Riesci a evitare di venire travolto e avanzi verso le porte del Palazzo, nascosto dietro l'imponente destriero avversario. Entri senza farti scoprire dagli Elfi Oscuri a guardia dell'entrata e ti precipiti verso le scale che portano al Torrione. Gli unici nemici che incontri sono alcuni Orchi, intenti a tracannare il vino delle cantine e troppo ubriachi per riuscire a riconoscerti. Raggiungi la cima delle scale senza difficoltà. Vai al **339**.

## 356

Conduci le tue truppe all'attacco: hai la vittoria in pugno, e i tuoi uomini combattono con rinnovata forza. Cogli la cavalleria nemica di sorpresa, obbligandola ad una ritirata precipitosa e disordinata; freni però il desiderio di inseguirla e ti dirigi verso lo schieramento posteriore della Legione della Spada di Doom. I legionari non sono preparati all'attacco e si disperdono in preda al panico sul campo di battaglia. Honoric ordina una ritirata generale, e l'esercito avversario indietreggia diretto verso il Maniero. La tua cavalleria è esausta, ma il morale è alto, mentre la fanteria di Gwyneth, schierata alla tua sinistra, combatte ancora con valore. Ricorda che sei ancora in grado di inseguire il nemico in fuga e vai al **250**.

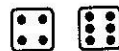
## 357

Il Troll avanza minaccioso, brandendo una pesante mazza munita di chiodi. Il Siniscalco indietreggia terrorizzato, mentre tu rimani immobile, come se fossi paralizzato dalla paura, aspettando il momento giusto per attaccare.

Troll delle Caverne
Difesa contro la Frusta di Kwon: 6
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi

Se hai sconfitto il tuo avversario, vai al **411**. Altrimenti, il Troll contrattacca cercando di atterrarti con la sua clava chiodata. Tenti di schivare il colpo: la tua Difesa è 5. Se sei ancora vivo, puoi cercare di fermarlo con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **347**), il Pugno di Ferro (vai al **337**), oppure con l'Atterramento a Mulinello (vai al **327**).

## 358

Ordini alle mille riserve della Città di Spires di accorrere in aiuto delle truppe sfinite. La battaglia ha un momento di stasi, ma già avverti che presto si scatenerà il finimondo. Gli arcieri avversari proteggono i lati della fanteria. Vorresti stringerli in una morsa mortale inviando due unità di cavalleria, ma sai che i tuoi uomini si troverebbero sotto il tiro della temibile Pioggia del Caos. Proprio in quel momento la Fattoria di Hartwig Fell cade sotto l'attacco impetuoso della Legione degli Angeli della Morte e delle Reclute di Doomover.
Se durante la notte sei riuscito ad infiltrarti nell'accampamento di Honoric e hai scoperto il contenuto di tre enormi casse di legno, vai al **348**. Se invece non sai cosa contengono, vai al **338**.

## 359

Il Troll si avvicina con passo minaccioso e pesante: è alto più di tre metri, e le sue ampie spalle passano a malapena oltre la porta della Sala del Trono. Gli Orchi indietreggiano lentamente, nella speranza di vederti ridotto in poltiglia senza esporsi al pericolo. Il Troll continua a roteare la pesante mazza chiodata e a fissarti con sguardo crudele. Cerchi di fermarlo con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **195**), con la Frusta di Kwon, se hai imparato questa mossa dal Grande Maestro Togowa sulla Montagna Gwalodrun (vai al **211**), con un Pugno di Ferro (vai al **173**), oppure con un Atterramento a Mulinello (vai al **155**)?

## 360

Mentre ti avvicini Honoric cerca di ferirti alla testa, ma con un'abile mossa ti getti in avanti e lo colpisci alle ginocchia e alla gola. Se possiedi la capacità del Controllo dei Centri Nervosi, aggiungi 2 al numero ottenuto per il Danno, ma ricorda che non puoi combinare questo tipo di attacco con la tua Energia Interiore.

Honoric<br>
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 8<br>
Resistenza: 24<br>
Danno: 1 Dado + 5

Se hai ridotto la Resistenza di Honoric di 6 o più punti, vai al **390**. Se invece non sei riuscito a ferire gravemente il tuo avversario, Sorcerak, la sua spada magica, cerca di ferirti all'addome. La tua Difesa contro questo attacco è 7. Se sei ancora vivo, puoi tentare di colpire Honoric con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai all'inizio di questo paragrafo), con un Pugno di Ferro (vai al **370**), oppure con un Dente di Tigre (vai al **380**).

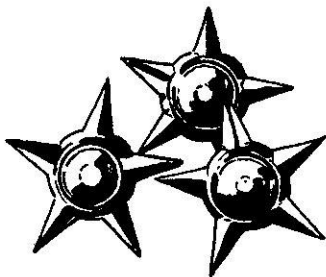
## 361

Ti giri verso Gwyneth e con lo sguardo le chiedi consiglio. "Ritornate alla città dei vostri padri, Vendicatore! A Serakub, oltre il Rift. Sono sicura che riuscirete a persuadere Hivatala, la Schermitrice della Guardia al Tempio di Dama, ad accorrere in vostro aiuto." Vai al **271**.

## 362

Il tuo destino era già segnato fin dal momento in cui arrivasti a Greydawn a chiedere aiuto. Dai ordine di disporre l'esercito secondo uno schema semplice ma pratico; purtroppo, però, non appena la battaglia ha inizio, gli uomini di Greydawn ti tradiscono per unirsi ai mille soldati di Mortavalon, anch'essi seguaci di Moraine. Ogg Mano Rossa si allontana ridendo: è intenzionato a rimanere in disparte finché l'esito della battaglia non sarà evidente; poi si unirà al vincitore per dividere il bottino. Ormai non puoi nutrire più alcuna speranza. Il tuo esercito viene travolto dal nemico e, proprio nel momento in cui Honoric sferra l'attacco decisivo, anche Antocidas e i suoi mercenari ti abbandonano. Non ti rimane altro da fare che morire combattendo con coraggio e valore nel disperato e inutile tentativo di contrastare l'avanzata del male.

## 363

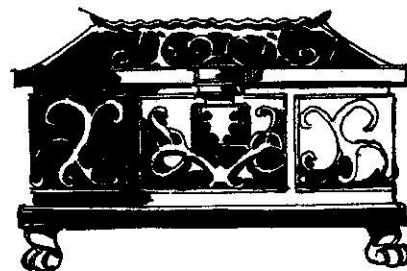
Ingaggi un'aspra battaglia contro i Troll e riesci ad ucciderne uno, quando una vergine dello Scudo vicino a te si trasforma improvvisamente in una torcia umana: Shadazar ha fatto scendere dal cielo un fascio di fuoco crepitante, che non tocca i suoi Troll ma riduce il tuo e i corpi dei tuoi soldati in un cumulo di ceneri fumanti. Il Male ha trionfato, e le terre orientali del Manmarch rimarranno per sempre parte del suo regno nefasto.

## 364

Gioca un dado. Se ottieni 5 o 6, vai al **394**. Se invece ottieni da 1 a 4, vai al **10**.

## 365

Le ferite e lo sforzo che fai per recuperare il tempo perduto nel riattraversare le Foreste del Trapasso hanno su di te un effetto devastante; non puoi fermarti per cercare un guaritore, perché rischieresti di cadere nelle mani di qualche cavaliere assetato di vendetta per la morte del licantropo. Sottrai 1 da tutti i Modificatori a causa della tua debolezza fisica. Dopo molti giorni di cammino, arrivi finalmente a sud del Rift. Vai al **235**.

## 366

Conduci i tuoi uomini contro lo schieramento laterale della Legione. I legionari non sono pronti a contrastare l'impeto delle tue truppe e si danno disordinatamente alla fuga. Purtroppo non sei riuscito a distruggere completamente la cavalleria di Honoric, che ha avuto tutto il tempo di riorganizzarsi e prepararsi a contrattaccare. Il nemico contrattacca con rinnovata forza, mentre tu vieni circondato dalla Legione della Spada di Doom. Combatti valorosamente per contrastare l'inesorabile avanzata nemica, ma vieni presto ucciso. Forse il tuo nome verrà ricordato nella ballata di qualche menestrello sconosciuto.

## 367

La donna intuisce la tua mossa e alza la spada per parare il proiettile. La sua abilità è sorprendente: riesce a intercettare la stella! La violenza dell'impatto è incredibile, e lo Shuriken si infrange in mille schegge. Non ti rimane altro da fare che accorrere in aiuto di Gwyneth. Vai al **315**.

## 368

La cavalleria parte all'attacco, ma deve passare davanti agli arcieri avversari schierati a protezione della Legione. Una pioggia di frecce si riversa sui tuoi uomini coraggiosi, che cadono numerosi e non riescono ad avanzare, quasi si fossero scontrati contro un muro invalicabile; i pochi superstiti fuggono in preda al terrore. Alla vista della ritirata della cavalleria, i fanti della Città di Spires vengono presi dal panico e si lasciano accerchiare dalla Legione della Spada di Doom. Il tuo esercito batte in ritirata, inseguito dal nemico agguerritissimo e assetato di sangue. Cerchi disperatamente di riunire i pochi uomini che ti sono rimasti, ma un drappello di Portatori del Caos ti cattura e ti uccide senza pietà. Forse il tuo nome verrà ricordato nella ballata di qualche sconosciuto menestrello.

## 369

Il tuo ritorno a Irsmuncast viene accolto da grida di gioia. Il morale del tuo popolo si solleva alla notizia che l'esercito di Dom il Presciente combatterà al vostro fianco. I messaggeri e gli ambasciatori che hai

mandato in molte città sono tornati tutti a mani vuote, mentre inquietanti notizie riguardo l'inesorabile avanzata di Honoric giungono al tuo orecchio preoccupato. Decidi di rafforzare il pattugliamento a occidente e a oriente, verso il Rift. È possibile che le tue paure siano fondate: Irsmuncast corre ancora il rischio di venire attaccata dalle Creature del Rift, le quali non aspettano altro che l'arrivo di Honoric. La città è stata fortificata, le mura riparate, e il tuo esercito si sta addestrando senza sosta in attesa della battaglia, mentre, con tuo grande rammarico, nulla si può fare per la milizia di contadini, che non potrà dare un apporto decisivo nello scontro contro Honoric. Finalmente i tuoi esploratori ti portano la tanto attesa notizia: un esercito amico è stato avvistato non lontano da Irsmuncast!
Il giorno successivo le strade della città pullulano di sudditi esultanti, mentre i quattro Strumenti della Fortuna - Hoiteckh, Kelmic, Toller e Happening - fanno il loro ingresso alla testa di un imponente esercito di quattromila fanti e cinquecento cavalieri, la famosa Cavalleria di Wheel. Le multicolori divise dei soldati riprendono le tonalità delle vesti dei loro condottieri; Hoiteckh e Happening, infatti, indossano ampie tuniche azzurre, verdi, rosse e gialle. Vivaci stendardi sventolano sopra le loro teste.
Due giorni più tardi la stessa accoglienza gioiosa viene riservata al generale Hickling di Fiendil, città a nord di Irsmuncast, che conduce un esercito di tremila uomini e cinquecento cavalleggeri. Osservi la scena con il cuore pieno di gioia... puoi ancora sperare di sconfiggere il tuo temibile nemico! Vai al **159**.

## 370

Cerchi di colpire al volto Honoric, mentre lui tenta di ferirti con Sorcerak, la sua spada magica. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 2 al risultato ottenuto per il Danno arrecato, ma ricorda che non puoi combinare il Controllo dei Centri Nervosi con la tua Energia Interiore.

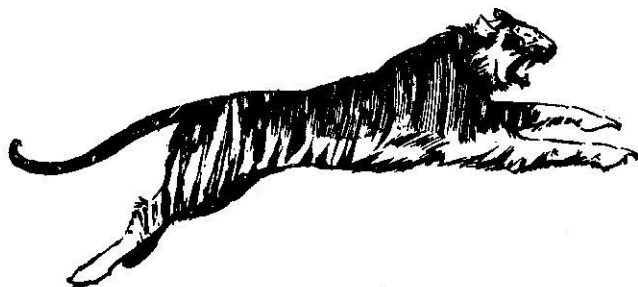
Honoric
Difesa contro il Pugno di Ferro: 9
Resistenza: 24
Danno: 1 Dado + 5

Se sei riuscito a ridurre la Resistenza del tuo nemico a 6 o meno punti, vai al **390**. Se invece Honoric non è stato gravemente ferito, la sua spada magica cerca di tagliarti la giugulare. La tua Difesa contro il suo attacco è 7. Se sopravvivi, puoi tentare di colpirlo con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **360**), con un Pugno di Ferro (ritorna all'inizio di questo paragrafo), oppure con il Dente di Tigre (vai al **380**).

## 371

I Troll delle Caverne stanno combattendo contro i tuoi uomini. Riesci ad avvicinarti inosservato al Palazzo, quando all'improvviso il cielo rimbomba di un fragore assordante: Shadazar ha fatto scendere dal cielo un fulmine crepitante, che trasforma alcuni dei tuoi mercenari e un drappello di vergini dello Scudo in vere e proprie torce umane.
Gioca i dadi per la Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **355**.
Se, invece, la Fortuna ti volta le spalle, vai al **345**.

## 372

Ti siedi ad un tavolo; accanto a te aspettano in silenzio Gwyneth, Signora della Forza, Doré le Jeune, il Mago Bianco, Antocidas il Guercio, Hivatala, comandante delle soldatesse di Serakub, Obuda Varhegyen, comandante dei guerrieri di Beatan provenienti da Serakub, Baal, Alto Sacerdote alla testa degli uomini di Beatan provenienti da Aveneg, Gliftel, capitano degli Elfi di Sundial, Glaivas e Hengist, Grande Maestro di Kwon. Vai al **238**.

## 373

Ti guardi attorno in preda alla disperazione. Il terreno vicino al tuo nascondiglio è completamente arido: i ragni ti raggiungeranno in fretta, e, vista la posizione in cui ti trovi, non hai alcuna possibilità di fuga. Cerchi di uccidere gli insetti velenosi con le tue stelle da lancio (vai al **383**), oppure decidi di scagliare uno Shuriken contro uno dei tre Elfi (vai al **403**), o ancora ti arrampichi sull'albero (vai al **413**), o fingi di essere morto dietro lo sperone di roccia (vai al **5**), oppure ti avvicini ad un ragno facendo sì che l'albero e lo sperone di roccia ti proteggano dagli altri due (vai al **15**)? Se invece sei immune ai veleni, vai al **215**.

## 374

I soldati della Città di Spires si appostano in formazione difensiva, ma purtroppo si trovano allo scoperto e vengono travolti dall'impetuosa orda nemica. Nel giro di pochi minuti essi vengono decimati, e il nemico riesce a sfondare la linea; nel frattempo duecento Monaci della Mantide Scarlatta escono dall'Antica Fattoria, raggiunta di nascosto dal bosco di Wickerwood, e si lanciano all'attacco della Collina di Colwyn. Ormai la sorte del tuo esercito è segnata. I pochi superstiti fuggono, mentre tu cerchi di difenderti valorosamente. Purtroppo, vieni catturato e ucciso senza pietà.

## 375

Il saccheggio continua in tutte le vie della città, ma Gwyneth riesce a tenere unite le truppe con parole che infondono rinnovato coraggio negli animi dei soldati. Ben presto raggiungete il Colonnato del Palazzo, dove le forze del Rift vengono colte di sorpresa dal vostro arrivo. In poco tempo riconquistate i giardini del Palazzo e mettete in fuga i nemici. Stai per fare il tuo ingresso trionfale nel Palazzo quando Gwyneth attira la tua attenzione su una figura che dalla sommità del torrione più alto guarda verso il basso con sguardo carico d'odio. È Shadazar, un Elfo Oscuro Comandante in Capo delle Creature del Rift; la riconosci immediatamente perché hai visto la sua immagine nell'an-

tico Tomo delle Maledizioni, conservato nella biblioteca di Palazzo. La donna si stringe nell'ampio mantello color porpora e comincia a formulare uno dei suoi terribili incantesimi. Se hai conservato la pozione dello Spirito del Vulcano e vuoi berla adesso, vai al **399**. Se invece non l'hai conservata, oppure se decidi di non berla perché temi sia un potente veleno, devi escogitare subito un altro piano (vai al **389**).

**376**

Accanto a duecento uomini scelti fra i più coraggiosi e a Doré le Jeune, ti lanci all'attacco. Circondate l'orribile mostro, ma ti accorgi che le vostre armi non hanno nessun effetto su di lui; persino l'arma di Doré le Jeune non riesce a scalfire la pelle di quella misteriosa creatura. Purtroppo l'enorme spada magica miete decine di vittime al colpo; devi immediatamente battere in ritirata se non vuoi venire ucciso. I tuoi uomini sembrano scoraggiati. Se poco fa eri in grado di inseguire l'esercito di Honoric in fuga, adesso, a causa delle pesanti perdite subite, non puoi più farlo. Vai al **386**.

**377**

"Chi può fidarsi delle parole di un impostore?" grida una seguace di Nemesis. Le sacerdotesse di Dama ritraggono la loro offerta di aiuto, e i seguaci di Beatan borbottano confusi. La votazione ti è sfavorevole, e Obuda Varhegyen, capo della Bulè, ti avverte che la Città di Serakub non appoggerà mai la tua causa. Sei costretto a ritornare a Irsmuncast da solo e senza aiuti

per ultimare i preparativi alla battaglia. Senza nessun alleato, Honoric e il suo esercito annientano senza difficoltà la resistenza dei tuoi uomini. Tu muori combattendo valorosamente in un ultimo, vano tentativo di opporti alle forze del male.

## 378

I tuoi soldati si ritirano ordinatamente riprendendo la loro postazione iniziale, pronti a respingere l'attacco degli alleati di Honoric. Lo scontro è violento: il nemico non si rassegna e decide di sferrare un'altra offensiva. Tutto il tuo esercito è impegnato, ad eccezione della cavalleria, che si trova sulla Collina di Colwyn, e dei mercenari nell'Antica Fattoria. Non puoi fare altro che mandare i mercenari di Antocidas contro gli arcieri che proteggono lo schieramento laterale sinistro della Legione della Spada di Doom. Vai al **26**.

## 379

Lo Shuriken sibila nell'aria verso il muso del Troll, ignaro di quello che sta succedendo. Gioca i dadi per lo Shuriken. La Difesa del Troll è 4. Se lo colpisci, vai al **333**. Altrimenti, vai al **291**.

## 380

Spicchi un salto e cerchi di serrare il collo di Honoric fra i piedi, ma il tuo avversario è troppo veloce e intuisce le tue intenzioni. Con riflessi fulminei, egli schiva il tuo attacco e ti ferisce con la spada magica. Perdi 1 Dado + 5 punti di Resistenza. Se sei sopravvissuto al terribile attacco, ti sforzi di non lasciarti sopraffare dal dolore. Puoi tentare di colpire l'avversario con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **360**), oppure con un Pugno di Ferro (vai al **370**).

## 381

Pochissime sono le notizie che riesci ad avere su Greydawn, città molto frequentemente avvolta in una densa nebbia; essa è situata a sud del Rift e ad ovest della Grande Pianura. Nella valle del fiume Greybone si trovano anche la Città delle Rune di Doom e la Cittadella delle Mura dell'Ombra, un tempo centri di un potente impero. Si crede che il Tempio di Moraine controlli la città, ma gli scribi hanno notizia dell'esistenza di un Tempio di Nemesis e della consistente presenza dei suoi sanguinari seguaci. È probabile che i seguaci di Moraine vogliano riconquistare un impero e senza ombra di dubbio lo faranno espandendosi verso nord oltre il Manmarch.
Vai al **261**.

**382**

Chiedi consiglio ai comandanti riuniti. Gwyneth propone una formazione difensiva con un fianco sinistro composto da uomini presi dalla prima linea. "Il fianco destro dovrebbe rimanere vicino al bosco di Wickerwood dove saranno appostati gli Elfi di Gliftel. I mercenari di Antocidas dovranno occupare l'Antica Fattoria, con alcuni cavalieri schierati sulla Collina di Colwyn, mentre l'altra parte dell'esercito dovrebbe disporsi fino a Greenridge, considerando la Fattoria di Hartwig Fell il centro. Un migliaio di uomini di riserva rimarranno a Tallhill a presidiare il quartier generale del nostro signore, il Vendicatore. Consiglio inoltre che Glaivas e i suoi Ranger pattuglino il Ponte Vecchio e lo difendano da ogni possibile attacco o tentativo di sfondamento".
"Non sono d'accordo" si intromette Doré le Jeune, balzando in piedi. "Dovremmo lanciarci all'attacco anche se la nostra inferiorità numerica è preoccupante. Dobbiamo cercare di distruggerli! Schieriamo tutta la nostra cavalleria e quattromila dei nostri migliori fanti davanti al ruscello fra il bosco di Woodnugget e quello di Wickerwood per dare copertura a me e ai miei amici mentre conduciamo la carica attraverso la pianura davanti al Maniero, dove potremmo battere in ritirata, se dovesse essere necessario, verso il guado o il Maniero stesso. Il resto del nostro esercito dovrebbe occupare la Fattoria di Hartwig Fell per opporsi ad un eventuale attacco laterale. Il quartier generale del Vendicatore dovrebbe insediarsi sulla Collina di Colwyn, da dove potrà dirigere le manovre assieme al Mago Bianco di Avatar". Dopo aver parlato, Doré le Jeune si siede ossequiando il vecchio mago con un leggero cenno del capo. Vai al **254**.

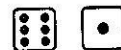
**383**

I ragni corrono veloci sul terreno riarso, nascondendosi di tanto in tanto nelle crepe, per poi riapparire e continuare la rapida avanzata. Gioca un dado per vedere se la tua mira è infallibile e somma il numero ottenuto a quello di Shuriken ancora in tuo possesso. Se il totale va da 1 a 6, vai al **35**. Se va da 7 a 10, vai al **65**. Se infine è 10 o 11, vai all'**85**.

**384**

Il tuo ordine viene comunicato e seguito alla lettera. Le truppe cominciano a ritirarsi ordinatamente, ma il nemico incalza. Lancia un dado. Se il risultato è 5 o 6, vai al **20**. Se invece va da 1 a 4, vai al **30**.

**385**

Un Troll delle Caverne alto più di tre metri sbuca da dietro l'angolo e si ferma con fare incerto a pochi passi da te. Gli Orchi ti additano, indicandoti come loro nemico. Un ghigno malvagio si dipinge sull'orribile muso del Troll, mentre la sua pesante clava chiodata comincia a roteare in aria, sibilando minacciosamente. Se vuoi attaccare il nemico lanciando uno Shuriken, vai al **379**. Altrimenti devi difenderti con le Arti della Tigre (vai al **359**).

**386**

Il gigante continua ad avvicinarsi minacciosamente, ma all'improvviso si fa avanti Gliftel con tre dei suoi compagni; essi si fermano ad alcuni metri di distanza e cominciano a mormorare formule incomprensibili, muovendo allo stesso tempo le mani a circolo nell'aria: stanno formulando un incantesimo! Poi d'un tratto il terreno che li circonda si trasforma in insidiose sabbie mobili, e il mostro sprofonda a poco a poco, dimenando le enormi braccia nel disperato e inutile tentativo di liberarsi. Dopo alcuni istanti, certo ormai che l'orribile creatura non abbia più scampo, Gliftel pronuncia un'altra parola magica, e subito la molle terra si indurisce, intrappolando per sempre il mostro di Honoric. Assieme ai suoi compagni, Gliftel ritorna verso di te con un sorriso soddisfatto stampato in viso. Gli sorridi anche tu, mentre Doré le Jeune scoppia in una fragorosa risata. Se sei ancora in grado di inseguire il nemico, vai al **396**. Altrimenti, vai al **406**.

**387**

Hivatala raggiungerà Irsmuncast dieci giorni dopo il tuo arrivo, a causa delle ovvie difficoltà di spostamento che incontra in un viaggio un esercito numeroso. "Gwyneth ti accoglierà con gioia" le dici prima di partire. Ti metti subito in cammino e proprio mentre stai aggirando le Budella di Orb ti imbatti in un folto gruppo di Orchi, che riesci agilmente ad evitare; poco più avanti incontri un'altra pattuglia ancora più numerosa: tutti quegli Orchi stanno evidentemente marciando per andare a unirsi al resto della truppa. È fin troppo chiaro che Irsmuncast dovrà sostenere un altro terribile attacco da parte delle Creature del Rift - rifletti - mentre ti auguri di tutto cuore che Hivatala e il suo esercito riescano a raggiungere al più presto la tua città. Vai al **409**.

**388**

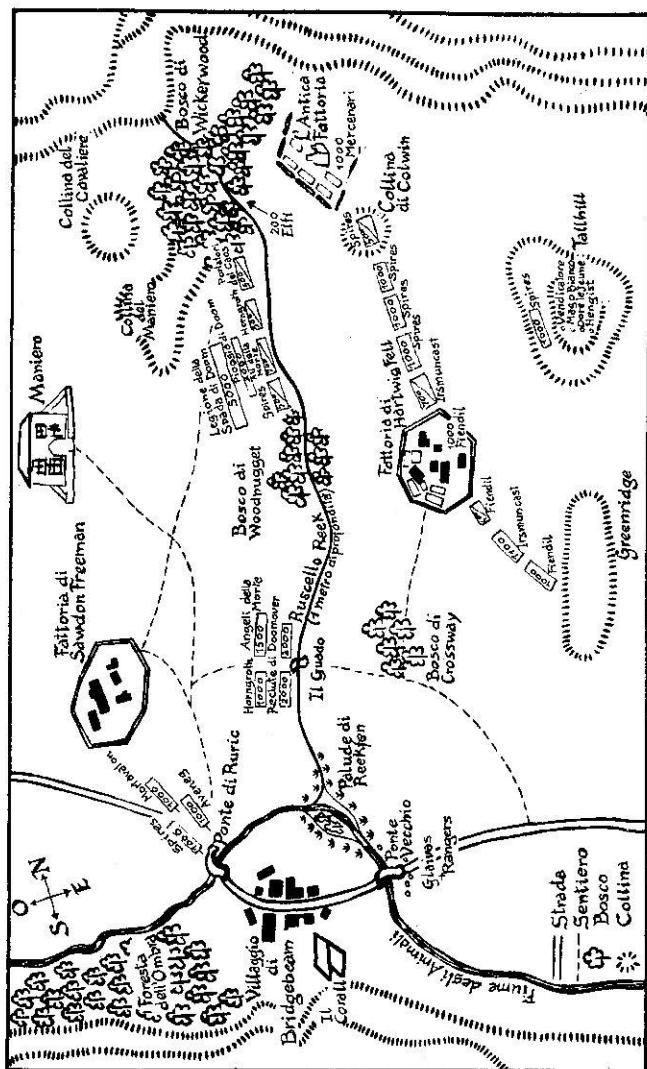
Se durante una missione esplorativa fra le truppe di Honoric ti sei imbattuto in tre casse di legno e sei riuscito a scoprire cosa contenevano, vai al **44**. Altrimenti, vai al **54**.

**389**

Mentre mediti sul da farsi, vedi cinque imponenti Troll delle Caverne avanzare dai cancelli del Palazzo per ostacolare l'avanzata dei tuoi soldati. Decidi di unirti a loro per affrontare i nemici (vai al **363**), oppure preferisci cercare di entrare furtivamente nel Palazzo (vai al **371**)?

**390**

Il tuo attacco fa indietreggiare Honoric, il quale si contorce in preda a violente fitte di dolore: urla di gioia si levano dalle fila del tuo esercito. Honoric ti guarda infuriato e ti punta la spada contro: "Vola, lama!" lo senti urlare con rabbia. All'improvviso vedi Sorcerak, la potente spada magica del tuo avversario, sfrecciare in aria e venire contro di te. Se hai la capacità di Intercettare Proiettili, riesci a deviare il dardo nero. Altrimenti, la lama ti ferisce alla spalla, facendoti perdere 4 punti di Resistenza. Se sei soprav-

vissuto a questo attacco, vedi la spada di Honoric volare verso la sua mano protesa in avanti. Vai all'**8**.

**391**

Serakub, la città dei tuoi padri, è chiamata anche la Città dei Giardini. È molto più grande persino della Città di Spires ed è molto popolosa. Gli scribi affermano che la lingua lì parlata è molto difficile da capire, e che ci sono molti templi. I più grandi sono i templi dedicati a Dama, a Beatan il Libero, una divinità che disprezza la legge e l'ordine ma che non è malvagia, e a Ilexkuneion, una divinità della natura i cui sacerdoti si fanno chiamare druidi. I seguaci di Dama pattugliano le terre fra la città e il Rift per tenere lontane le orde malvagie che abitano oltre il Rift. La città si trova a dieci giorni di viaggio dalle Budella di Orb. Vai al **261**.

**392**

"La vittoria sarà nostra, signore" afferma Gwyneth dirigendosi verso le sue truppe per prepararle alla battaglia.
Doré le Jeune e il Mago Bianco, assieme a Hengist e ai suoi due compagni, decidono di fermarsi con te a Tallhill in attesa dell'evolversi degli eventi. Mentre l'esercito si schiera seguendo i tuoi ordini, osservi il movimento delle truppe nemiche. L'assetto dell'esercito di Honoric è riportato sulla cartina della pagina accanto. Annota il numero di questo paragrafo, perché durante la battaglia dovrai controllare i movimenti dei due eserciti. Vai al **388**.

## 393

Sali velocemente sul tetto del Palazzo, ti sporgi oltre i bastioni e osservi i giardini sottostanti. A poco a poco il fumo si dirada, e tu vedi un gruppo di Orchi che ti fissa con occhi minacciosi. Poiché non puoi scendere dalle mura, decidi di dirigerti nuovamente verso la scalinata che porta alla Sala del Trono. Gli Orchi si trovano alle spalle di un Troll delle Caverne, il quale aveva cominciato a salire le scale subito dopo averti visto sul tetto. La creatura grugnisce facendo roteare la sua clava chiodata. Decidi di attaccarlo con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **195**), con un Pugno di Ferro (vai al **173**), oppure con un Atterramento a Mulinello (vai al **155**)?

## 394

Noti subito che il tuo ordine ha indispettito Doré le Jeune. Il Paladino urla una frase incomprensibile e si lancia all'attacco brandendo la spada. Assieme ai suoi compagni conduce la tua cavalleria contro il nemico, con i cavalieri e i fanti che avanzano roteando le spade dall'acciaio scintillante. Imprechi contro Doré le Jeune per non avere ascoltato i tuoi ordini e osservi la scena con apprensione: non riescono ad attraversare il guado. L'avanzata viene rallentata dagli arcieri nemici, la temibile Pioggia della Morte, che scagliano le loro frecce mortali senza mai mancare il bersaglio. Dopo un attimo di esitazione, la cavalleria si riorganizza e carica al galoppo, ma sembra che si scontri con un muro invalicabile. La superiorità numerica degli arcieri è schiacciante e determina l'esito dell'azione. Osservi quella barbara carneficina inorridito. I tuoi uomini cadono sotto i colpi nemici, e i pochi superstiti si danno alla fuga, abbandonando la fanteria. Gli Elfi, intanto, hanno indebolito gli schieramenti laterali vicini al bosco.

All'improvviso gli arcieri di Doomover aggirano il bosco e cercano di snidare gli Elfi e annientarli. Alle loro spalle, le Legioni della Città di Spires, Aveneg, le Guerriere di Horngroth, i soldati di Mortavalon e le Reclute di Doomover partono alla carica: la vista di un'orda di ottomila uomini ti fa inorridire.

Ordini ai tuoi uomini di resistere all'attacco (vai al **374**), oppure di ritirarsi ordinatamente verso il ruscello dove devono fermarsi e cercare di respingere il nemico (vai al **384**)? In entrambi i casi, non hai altra scelta; devi condurre personalmente la ritirata della cavalleria. Monti in sella e ti allontani per unirti ai tuoi uomini.

## 395

Ogg ti conduce al cospetto dei due signori della città. Il primo è un uomo dall'aspetto imponente, dal viso pieno e dalla pelle abbronzata; il secondo, invece, è

molto pallido, molto alto e magrissimo, quasi che il suo corpo fosse consunto da un male incurabile; sopra la sua testa sono sospese sette gemme sferiche di diversi colori che si muovono in armonia con i suoi gesti come se fossero collegate a lui da fili invisibili. I due signori indossano ampie tuniche di broccato azzurro e oro, i colori di Moraine. Non appena pronunci la parola 'guerra', capisci di avere suscitato il loro interesse. Sai che questo è un popolo di guerrieri che nessuno oserebbe mai sfidare in battaglia. Tuttavia, l'esercito di Greydawn non ha molte occasioni di mettere in pratica le proprie abilità guerresche, perché la città più vicina è la Città delle Rune di Doom. Peisistratus, l'uomo più magro, ti chiede quale sarebbe la ricompensa se i tuoi nemici venissero sconfitti. Ricordando le parole di Antocidas, offri un ampio tratto di terra fra il fiume degli Animali e il Rift, conosciuto con il nome di Terra Desolata. I due signori ti ascoltano con molta attenzione e ti offrono il loro aiuto e la loro alleanza, invitandoti quindi a passare in rassegna le loro truppe. Stenti a credere che tutto sia stato così facile. Se decidi di raccontare tutta la verità riguardo le forze imponenti del Rift e preferisci chiedere aiuto a Serakub, vai al **129**. Se invece affronti la situazione e ti allei con Greydawn, vai al **415**.

**396**

"Venite con me" ti esorta Doré le Jeune. "Non abbiamo ancora finito. Dobbiamo uccidere quel mostro e assicurarci che la sconfitta di Honoric sia totale". Ordini al tuo esercito di inseguire le truppe di Honoric

(vai al **416**), oppure decidi per il rientro a Irsmuncast (vai al **406**)?

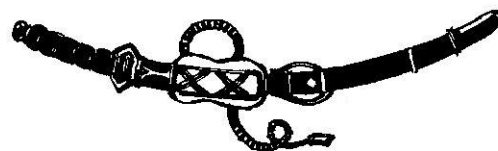
**397**

Dopo un po' ti accorgi di essere seguito da uno scriba molto anziano e dall'aspetto innocuo, che indossa la tunica azzurro pallido della setta dei dotti. Dopo aver oltrepassato l'imponente cattedrale ed aver girato verso il Palazzo di Dom il Presciente, signore della città, lo scriba affretta il passo, al che tu decidi di fermarti e aspettarlo ai piedi della scalinata che conduce alle porte del Palazzo. L'anziano si ferma a pochi passi da te, apre la tunica e mostra l'effige di Torremalku l'Omicida, dio degli Assassini dalle quattro mani. "Non hai nulla di cui temere, straniero, se il crimine non ha macchiato il tuo cuore. Io sono un umile servitore di colui che abita nel Palazzo, colui che intendi visitare. Dimmi qual è il motivo che ti ha portato qui, poiché questi sono tempi molto difficili." Decidi di rivelare allo sconosciuto il vero motivo della tua missione (vai al **407**), oppure dici di stare cercando lavoro come garzone nelle cucine del Palazzo (vai al **9**)?

## 398

Prima di riuscire ad impartire l'ordine, guardi stupito verso il fianco sinistro. Ti accorgi che Glaivas e una decina di Ranger superstiti stanno fuggendo al galoppo, inseguiti da tremila fanti, i quali hanno attraversato il Ponte Vecchio e si stanno dirigendo verso gli uomini di Fiendil e le Guerriere di Irsmuncast, schierate alla tua sinistra.
Essi sostengono l'impeto degli alleati di Honoric e riescono a ricacciarli, ma i nemici ancora non si arrendono e ingaggiano un violentissimo scontro. Tutto il tuo esercito è impegnato a combattere, ad eccezione della cavalleria schierata sulla Collina di Colwyn e dei mercenari presso l'Antica Fattoria. Non ti rimane altro da fare che ordinare ad Antocidas e ai suoi uomini di attaccare gli arcieri che proteggono lo schieramento laterale sinistro della Legione della Spada di Doom. Vai al **26**.

## 399

La pozione ha un gusto dolciastro e ti lascia in bocca un sapore aspro e forte. Non appena ti scende nello stomaco, una terribile sensazione di calore si diffonde in tutto il tuo corpo, mentre la tua mente viene sconvolta da orribili visioni di strani animali e bestie feroci: dapprima un grifone, poi una lumaca, poi ancora un toro inferocito. Capisci che, se non concentri l'attenzione su una sola immagine, potresti impazzire. Decidi di concentrarti sull'immagine della lumaca - quella apparentemente più semplice - (vai al **125**), su quella del toro (vai al **117**), oppure su quella del grifone (vai al **109**)?

## 400

Conduci i tuoi uomini all'inseguimento delle truppe di Honoric. Dopo qualche minuto, un migliaio di legionari si volta e cerca di difendersi. La battaglia è breve e senza esclusione di colpi. Non vedi più Honoric, ma quando finalmente lo scontro è concluso, Doré le Jeune ti porta il suo cadavere. "Come sembra innocuo adesso!" esclama il Paladino. "Ha finito di infliggere pena e dolore ai deboli e agli innocenti! Non è rimasta alcuna traccia di Sorcerak, la sua spada magica!"
Ormai tutto è finito e la vittoria è tua. Doomover non minaccerà più il Manmarch per parecchi anni. Chiami l'adunata e ti prepari a ritornare assieme al tuo esercito a Irsmuncast, su cui incombe ancora la minaccia delle Creature del Rift. Vai al **420**.

## 401

La Città di Spires, o Città delle Grandi Guglie, più grande delle stesse Doomover e Irsmuncast, è la città più imponente di tutto il Manmarch e prende il nome dalle imponenti guglie che ornano le sue mura. È una città piena di vita e popolata da molte razze, governate da Dom il Presciente e dai seguaci della Dea Fortuna. Esiste anche un tempio dedicato a Vasch-Ro, dio della guerra, Colui che Semina per il Mietitore, anche se i seguaci della Dea Fortuna considerano Doomover e gli adoratori di Vasch-Ro i loro peggiori nemici. Gli Strumenti della Fortuna, gli eroi scelti dalla stessa Custode dell'Equilibrio, vivono in questa città sotto il comando della famosa Cavalleria di Wheel, la Cavalleria della Ruota della Fortuna. La Città delle Grandi Guglie si trova vicino a Doomover, a una ventina di giorni di viaggio da Irsmuncast. Vai al **261**.

## 402

"La vittoria sarà dei giusti! All'armi! Sconfiggeremo e distruggeremo le forze del male!" esclama Doré le Jeune con veemenza, dirigendosi verso le sue truppe per prepararle alla battaglia.

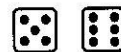
Il Mago Bianco, Glaivas e i suoi Ranger, con Hengist e i suoi due compagni, decidono di fermarsi con te sulla Collina di Colwyn in attesa dell'evolversi degli eventi. Mentre l'esercito si schiera secondo i tuoi ordini, osservi il movimento delle truppe nemiche. L'assetto dell'esercito di Honoric è riportato nella cartina nella pagina accanto. Annota il numero di

questo paragrafo, perché durante la battaglia dovrai controllare i movimenti dei due eserciti. Vai al **388**.

**403**

Lo Shuriken sibila in aria, ma il tuo avversario formula un incantesimo di Trasformazione: la tua stella d'acciaio si tramuta in una piuma e si adagia al suolo con delicatezza. Ti guardi intorno terrorizzato, perché d'un tratto ti rendi conto di aver perso di vista gli altri due insetti. Indietreggi, ma da dietro una roccia sbuca un ragno che ti morde alla caviglia: un violento bruciore ti paralizza immediatamente la gamba mentre il veleno comincia a circolarti nel sangue. La morte è istantanea. Honoric e il suo esercito ora potranno conquistare Irsmuncast senza difficoltà.

**404**

Honoric è un uomo alto e robusto, e indossa una cotta di maglia borchiata di nero; si ferma poco lontano e ti guarda con occhi beffardi: "Ci incontriamo di nuovo, Vendicatore, sporco lecchino di Kwon! Questa volta ti ucciderò!" grida a denti stretti sfoderando Sorcerak, la sua temibile spada magica. Dalla lama nera e fumante dell'arma senti sprigionarsi una forte energia negativa. Per annullare gli effetti di quell'oggetto fatato devi usare un punto di Energia Interiore, altrimenti l'orrore che esso suscita nel tuo animo potrebbe compromettere l'esito del combattimento. Sottrai un punto da tutti i tuoi Modificatori durante questo duello. Honoric ruggisce di rabbia e si precipita verso di te, roteando la spada in aria, mentre i suoi uomini lo

incitano con grida di incoraggiamento. Se sei un abile Acrobata e vuoi tentare di spiccare un salto per passargli sopra la testa, vai al **330**. Altrimenti puoi decidere di attaccarlo con un Atterramento a Mulinello quando scenderà da cavallo (vai al **340**) oppure puoi balzare all'indietro per uscire dal suo raggio d'azione (vai al **350**).

**405**

Dimentichi subito le parole di Radziwil. Non molto tempo dopo ti giunge notizia della sua uccisione per mano di una delle sue donne guerriere. Adesso nessun nemico potrà svelare i tuoi movimenti. Vai al **37**.

**406**

Honoric si allontana sconfitto dal campo di battaglia: il suo esercito non costituirà più una minaccia per il Manmarch per molti anni a venire. Ordini l'adunata e ti prepari a ritornare con il tuo esercito a Irsmuncast, la tua amata città su cui incombe ancora la minaccia delle Creature del Rift. Vai al **420**.

**407**

Dopo averti condotto in un ampio salone del Palazzo, lo scriba ti dice di aspettare; qualche minuto più tardi, un giovane paggio viene a prelevarti per introdurti al cospetto di Dom il Presciente, 'colui che vede le cose a venire'. Mentre percorrete un lungo corridoio che conduce alla Sala del Trono, il paggio ti indica un piedistallo. "Lì c'era Everyman, la Guardia Reale: è rimasto su quel piedistallo per trecento anni prima di scomparire misteriosamente l'anno scorso." Con un educato gesto della mano, il paggio ti fa cenno di entrare nella Sala del Trono. Vai al **29**.

**408**

Sfortunatamente i tuoi non riescono a mettersi in salvo: l'avversario riesce ad accerchiarli e a decimarli. La superiorità numerica dei nemici è schiacciante, e i pochi superstiti cercano di mettersi in salvo fuggendo disordinatamente. Vieni catturato e ucciso da un drappello di Portatori del Caos mentre cerchi disperatamente di riunire quanto rimane del tuo esercito.

**409**

Il tuo ritorno a Irsmuncast viene accolto da grida di gioia. Il morale del tuo popolo si solleva alla notizia che l'esercito della repubblica di Serakub combatterà al vostro fianco. I messaggeri e gli ambasciatori che hai mandato in molte città sono tornati tutti a mani vuote, mentre inquietanti notizie riguardo l'inesorabile avanzata di Honoric giungono al tuo orecchio preoccupato. Decidi di rafforzare il pattugliamento a occidente e a oriente, verso il Rift. È possibile che le tue paure siano fondate: Irsmuncast corre ancora il rischio di venire attaccata dalle Creature del Rift, le quali non aspettano altro che l'arrivo di Honoric. La città è stata fortificata, le mura riparate, e il tuo esercito si sta addestrando senza sosta in attesa della battaglia, mentre, con tuo grande rammarico, nulla si può fare per la milizia di contadini, che non potrà dare un apporto decisivo nello scontro contro Honoric. Finalmente i

tuoi esploratori ti portano la tanto attesa notizia: un esercito amico è stato avvistato non lontano da Irsmuncast!
Il giorno successivo le strade della città pullulano di sudditi esultanti, mentre Hivatala, Schermitrice della Guardia di Serakub, conduce in città il suo potente esercito: duemilacinquecento fra fanti, vergini dello Scudo e seguaci di Beatan, e cinquecento cavalieri, famosi ovunque per la loro bravura e il loro coraggio. Quattro giorni più tardi la città esultante accoglie l'arrivo di duemila soldati, seicento dei quali appartengono all'Armata delle Infinite Possibilità. Le vergini dello Scudo di Hivatala si uniscono alle truppe di Gwyneth, e le loro armature formano un arcobaleno di colori che si mescola al giallo vivace delle cotte dei seguaci di Beatan. Osservi la scena con gioia: puoi ancora sperare di sconfiggere il tuo temibile nemico. Vai al **159**.

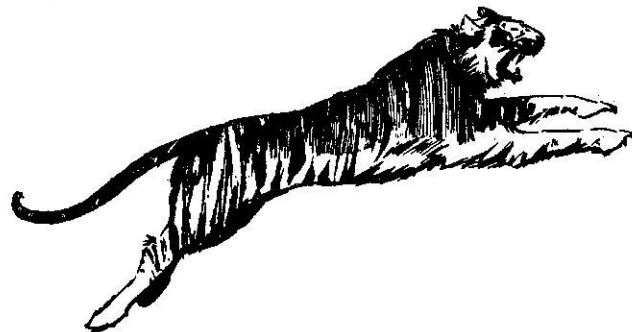
**410**

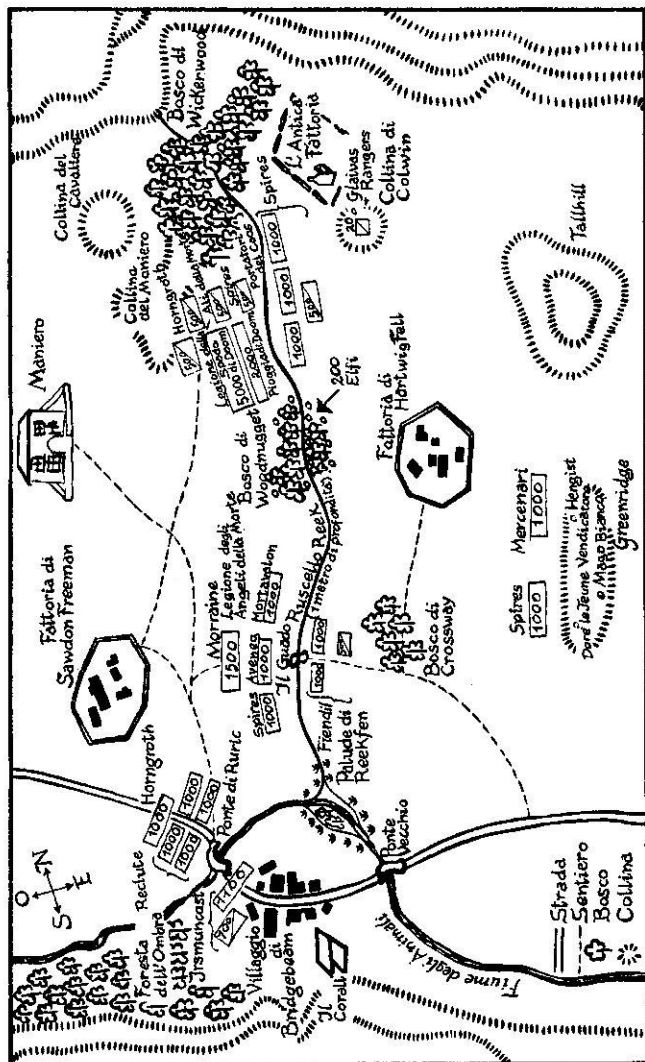
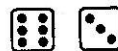
Hivatala si alza e prende la parola. Fai molta fatica a capire la sua lingua, ma ascolti attentamente i suoi consigli. Secondo la soldatessa, bisognerebbe rinunciare al fianco difensivo destro e schierare le truppe di Gwyneth a difesa del Ponte di Ruric, mentre il suo esercito difenderebbe il guado con tutta la Cavalleria di Dama alla sua destra fino alla Fattoria di Hartwig Fell. I mercenari di Antocidas saranno schierati a difesa della fattoria stessa, con il resto delle truppe allineate fino a Tallhill, dove verranno stanziati altri mille uomini. Quattrocento uomini di Beatan verranno

tenuti come riserva, mentre gli Elfi si nasconderanno nel bosco di Crossway. Il tuo quartier generale si insedierà a Greenridge.
Antocidas e il Mago Bianco sostengono quest'ultima strategia, mentre Glaivas e Gliftel appoggiano i consigli di Gwyneth. Baal e Doré le Jeune invece sono a favore di Obuda Varhegyen.
Prendi una decisione secondo i consigli di Gwyneth (vai al **14**)?
Segui la strategia proposta da Obuda Varhegyen (vai al **24**)?
Oppure decidi di disporre il tuo esercito secondo i piani di Hivatala (vai al **34**)?

**411**

Il Troll stramazza al suolo privo di vita. Ti giri di scatto per affrontare gli Orchi, che ti fissano terrorizzati e se la danno a gambe per evitare l'ira di chi ha avuto la forza e il coraggio di uccidere il loro capo. Uno di loro, però, il più robusto, con una corona di ferro battuto posata sul capo, ordina a un drappello di arcieri di bloccare la tua fuga. Il Siniscalco, che sta

passando la mano sulla parete dietro al trono, ti invita a seguirlo: "Presto, mio signore. Quell'orribile creatura si sta riprendendo!" Osservi con orrore la scena: la pelle raggrinzita del Troll si tende a poco a poco, mentre le ferite si rimarginano. Decidi che in questo caso è meglio ascoltare la prudenza, e ti affretti perciò a raggiungere il Siniscalco. Una porta segreta si è aperta nella parete a rivelare una rampa di scale che scende verso le prigioni sotterranee del Palazzo. Il Siniscalco afferra una torcia infissa nella parete e l'accende con il suo acciarino. Vai al **329**.

**412**

Il generale Hickling si inchina soddisfatto. "Le spade di Honoric si spezzeranno contro i nostri scudi" afferma Happening con veemenza.
Doré le Jeune e il Mago Bianco, assieme a Hengist e ai suoi due compagni, decidono di fermarsi con te a Greenridge in attesa dell'evolversi degli eventi. Mentre l'esercito si schiera secondo i tuoi ordini, osservi

il movimento delle truppe nemiche. L'assetto dell'esercito di Honoric è riportato sulla cartina della pagina accanto. Annota il numero di questo paragrafo perché durante la battaglia dovrai controllare i movimenti dei due eserciti. Vai al **388**.

## 413

Sali sui rami più alti, ma purtroppo i ragni ti stanno per raggiungere. Cerchi di ucciderli schiacciandoli con il palmo della mano, ma i terribili animaletti hanno il tempo di morderti al polso: un violento bruciore ti paralizza il corpo, mentre il veleno comincia a entrare in circolazione nel tuo sangue. La morte è istantanea. Ora Honoric e il suo esercito potranno conquistare Irsmuncast senza difficoltà.

## 414

"Accetto la sfida, Honoric!" esclami, avanzando in sella al tuo destriero bianco, mentre il tuo esercito rimane ad osservare la scena, incitando il signore Ninja. Honoric, con il capo coperto da un elmetto a tre corna e protetto da una pesantissima armatura borchiata, sprona il suo cavallo fra le grida eccitate dei suoi uomini e si dirige verso un fossato, che si trova fra il bosco di Woodnugget e quello di Wickerwood. Ti avvicini lentamente. Ormai non puoi più rinunciare al duello, che forse deciderà dell'esito della battaglia. Il rischio che corri è terribile, perché sai che senza di te il tuo esercito e la tua città saranno perduti. Vai al **404**.

## 415

Herris Alchmeonid, signore-guerriero della Città di Greydawn, e Ogg Mano Rossa sono profondamente orgogliosi del loro esercito. L'addestramento è molto severo ed efficace, e le truppe, che indossano divise oro e azzurro, i colori di Moraine, sembrano proprio l'esercito ideale da contrapporre alla Legione della Spada di Doom. Passi in rassegna un'armata scelta di Guerrieri Lupo, e molte altre Legioni di potenti licantropi e uomini. Peisistratus mette Alchmeonid a capo di un esercito di quattromila unità, duemila licantropi e duemila uomini, in tutto quattro Legioni, mentre Ogg comanderà la Cavalleria dell'Impero Risplendente e i Guerrieri Lupo. L'esercito sarà pronto a partire per Irsmuncast nel giro di pochissimi giorni. Presi gli ultimi accordi, decidi di ritornare nella tua città per organizzare i preparativi e la difesa, in attesa del loro arrivo. Vai al **419**.

## 416

Riesci a riunire tremila uomini, fra cavalieri e fanti, da lanciare all'inseguimento delle truppe di Honoric in fuga. Attraversi il guado e marci verso il Maniero. Capisci che Honoric sta cercando di raggruppare i suoi uomini per evitare di perderli durante la fuga. Se sei riuscito a fermare Orchi o Elfi Oscuri provenienti dal Rift, vai al **400**. Se invece seicento Creature del Rift sono riuscite a passarti sotto il naso, vai al **336**.

## 417

Uno strano silenzio cala sulla città mentre avanzi verso il Colonnato. Quando in lontananza intravedi i cancelli del Palazzo, capisci di non poter più sperare in un attacco a sorpresa. Le false parole di Radziwil ti hanno condotto in una trappola mortale: gli Orchi ti stanno aspettando assieme a Shadazar, la potentissima maga a capo degli Elfi Oscuri; la riconosci subito perché hai visto la sua immagine nel Libro delle Maledizioni della biblioteca di Palazzo. La maga, avvolta in un'ampia tunica color porpora, si trova sul torrione più alto: è da lì che ha deciso di orchestrare la tua rovina. Cinque imponenti Troll delle Caverne avanzano minacciosamente, mentre gli Elfi Oscuri incitano gli Orchi all'attacco. Mentre i tuoi uomini cadono sotto le spade nemiche, tu ti unisci a loro nella vana speranza di aiutarli, ma, dopo un'eroica resistenza, cadi sotto i loro colpi.

## 418

I cavalieri di Fiendil e i fanti di Irsmuncast e Fiendil partono alla carica. Le Reclute di Doomover cercano di ricacciarli senza molta energia, anche se ogni loro tentativo di diserzione e fuga viene contrastato dalle terribili spade delle Guerriere di Horngroth, che si trovano alle loro spalle.

All'improvviso ti accorgi che Glaivas e una decina di Ranger superstiti stanno fuggendo al galoppo, inseguiti da tremila fanti che hanno attraversato il Ponte Vecchio e si stanno dirigendo verso gli uomini di Fiendil e le Guerriere di Irsmuncast, schierate alla tua sinistra. Le tue truppe non hanno scelta e devono indietreggiare, mentre le terribili Guerriere di Horngroth partono alla carica nel tentativo di tra-

sformare quella ritirata strategica in una disfatta. Lancia un dado. Se ottieni 1, 3 o 5, vai al **378**. Se invece ottieni 2, 4 o 6, vai al **408**.

### 419

Il tuo ritorno a Irsmuncast viene festeggiato fra la gioia di tutti. Il morale del tuo popolo è alto alla notizia dell'alleanza con l'esercito di Greydawn. I messaggeri e gli ambasciatori che hai inviato in molte città sono ritornati tutti senza avere ottenuto nulla. Inquietanti notizie sull'inesorabile marcia di Honoric giungono al tuo orecchio, e decidi di rafforzare il pattugliamento a occidente e a oriente, verso la Barriera. È possibile che le tue paure siano fondate. Irsmuncast corre ancora il rischio di venire attaccata dai temibili Figli della Barriera che non aspettano altro che l'arrivo di Honoric. La città è stata fortificata, le mura riparate e il tuo esercito si sta addestrando senza sosta in attesa della battaglia, mentre con tuo rammarico non puoi fare nulla per la milizia di contadini che non potrà mai sopportare il violento attacco nemico. Finalmente i tuoi esploratori ti portano la tanto attesa notizia dell'avvistamento di un esercito amico e il giorno successivo le strade di Irsmuncast rigurgitano di sudditi esultanti mentre Herris Alchmeonid, generale dell'esercito di Greydawn, entra in città con le sue Legioni in pieno assetto di guerra. Duemila seguaci di Moraine vestiti d'oro e azzurro intenso, i colori del loro dio dell'Impero, precedono duemila licantropi, che avanzano a torso nudo mostrando a tutti i loro corpi scuri e muscolosi. Il timore della folla alla vista di quella massa di muscoli e forza svanisce non appena entra in città Ogg Mano Rossa a capo della sua Legione di Guerrieri Lupo e dei cinquecento cavalieri. Fra urla esultanti l'esercito alleato si unisce al tuo. Puoi ancora sperare di vincere il tuo temibile nemico. Vai al **159**.

### 420

Dopo molti giorni di viaggio arrivi in prossimità di Irsmuncast. In lontananza vedi una colonna di fumo alzarsi sopra la città e oscurare l'orizzonte. Gwyneth ti guarda preoccupata, mentre i tuoi soldati mormorano sbalorditi.

Devi affrettare il passo se vuoi arrivare in tempo. Non appena raggiungi le mura della città, scopri che Irsmuncast è stretta d'assedio da un esercito di Orchi e Goblin provenienti dal Rift. In certe zone, le mura sono state divorate dalle fiamme, ma la città non è ancora caduta in mano del nemico: sei arrivato in tempo! Ti prepari a dare nuovamente battaglia, ma la sola vista del tuo valoroso esercito basta a mettere in fuga le Creature del Rift.

Entri in città fra le grida di gioia dei tuoi sudditi. "Valoroso eroe! Hai salvato Irsmuncast!" Quali altre prove dovrai affrontare ancora dopo la terribile sconfitta dell'esercito di Honoric di Doomover?

# GUERRIERO!

5

ninja

"Sparirò nella notte; trasformerò
il mio corpo in legno o pietra;
mi uccideranno più volte, eppure
non morirò; trasformerò il mio
viso e diventerò invisibile..."
Ecco le parole del Patto: da questo
momento sei diventato un Ninja!

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Dopo la trionfale ricerca dello Scettro e
del Globo, sei ritornato ad Irsmuncast.
Durante la tua assenza, la città è
piombata nel caos, mentre Honoric,
tuo mortale nemico e Maresciallo
della temutissima Legione della
Spada di Doom, sta reclutando un
esercito per conquistare il tuo regno.
Solo le tue eccezionali doti fisiche
e morali di Ninja potranno salvare
Irsmuncast e la sua gente!

**In questo libro il protagonista sei tu,**
silenzioso come un'ombra nella notte...

copertina illustrata da Colin Sullivan

ISBN 88-7068-461-X

L. 10.000 iva inc.

7068461X

librogame®
il protagonista sei tu